
平成16年度 現代的教育ニーズ取組支援プログラム

プロジェクト主義教育による人材育成

プロデュース・テクノロジーの創成

取組報告書

ご あ い さ つ

平成16年度文部科学省現代的教育ニーズ取組支援プログラムに採択された本学の取組『プロジェクト主義教育による人材育成「プロデュース・テクノロジー」の創成』も、いよいよ事業期間を終え、みなさまへ成果のご報告をさせて頂くこととなりました。

本取組の成果の一端が実を結び、同志社大学では2006年度から新しい教養教育科目の一環としてPBLを主眼とした「プロジェクト科目」を設置することとなりました。本取組において得られた多くの知見や調査結果をもとに、この正課授業科目の開設にとどまらず、プロジェクト主義教育のさらなる発展をはかり、次世代を創造する新しい形の人材育成に努めてまいりたいと考えております。

また今回の事業を継続し、より発展的に進めるため、特定非営利活動法人「プロデュース・テクノロジー開発センター」を設立し、新たな人材評価指標、教育プログラムの提案を通して人材養成の活性化に寄与していく所存ですので、今後ともご協力を賜りますようお願いいたします。

本事業推進にあたり、ご協力を賜りました国内外のさまざまな機関のみなさま、本取組を推進する機会を与えていただきました文部科学省のご担当各位に対し、厚く感謝いたします。

平成18年3月吉日

同志社大学プロデュース・テクノロジー創成委員会
委員長 田端 信廣 (副学長・教務部長)

「プロジェクト主義教育による人材育成－プロデュース・テクノロジーの創成－」 取組報告書の発刊にあたって

同志社大学京田辺キャンパスに平成15年の秋にオープンした同志社ローム記念館では、次世代情報化社会を担う人材育成を目的として、プロジェクト主義に基づいたオンキャンパスの産学連携教育を実践しています。学生たちは、企業から提案される「産」のニーズをテーマとしたプロジェクトに参加し、デジタルコンテンツの作成を中心とした活動を行うことを通じて、さまざまなスキルの修得や大学の授業だけでは得られない貴重な社会体験を行っています。この活動における成果は、まだ明確に見えているわけではありませんが、産学連携の誘致プロジェクトや学生自らの提案による公募プロジェクトへの参加による学生たちには従来の座学中心の教育手法とは異なる成長ぶりを感じるところがございます。

このような、従来の大学の教育手法では養成することが難しい次世代の中核を担う人材育成教育プログラムの導入は、文部科学省においてもその必要性が検討され、その結果として、平成16年度から「現代的教育ニーズ取組支援プログラム（現代GP）」事業が開始されております。現代GPは、「社会的要請の強い政策課題に対応した取組で、特に優れた教育プログラムを選定し、財政的支援を行うことにより、これからの時代を担う、優れた人材の養成を推進することを目的」とする優れた取組を支援する事業であり、本学が提案いたしました「プロジェクト主義教育による人材育成－プロデュース・テクノロジーの創成－」は第一期の現代GP選定課題として採択されました。

本取組においては、「総合的な人間力を有する人材の育成」、「プロデュース・テクノロジーの創成」、「プロデュース・テクノロジーを活用した新たな人材評価指標の創設」、「ローム記念館プロジェクトの発展」という大きく4つの柱を設け、産学連携プロジェクトとして取組を進めてまいりました。

本取組報告書は、それらの成果をまとめ、「プロジェクト主義教育」、「プロジェクト科目」および「ローム記念館プロジェクト」の一層の充実発展と、産学連携のさらなる推進をはかるための資料として作成いたしました。ぜひとも本取組報告書をご高覧下さり、貴重なお意見を頂きますと共に本取組の成果であるプロジェクト科目、ローム記念館プロジェクトへのご参加、ご支援を賜ることができれば幸いと願っております。

なお、本取組は、新たに設立したNPO法人と次年度に設立予定の学内研究センターにおいて、次年度以降も引き続き教育プログラム等の研究、開発を進めてまいります。本取組に対しまして、今後もさらなるご支援、ご協力を頂戴できれば、誠に幸いに存じます。

平成18年3月吉日

現代的教育ニーズ取組支援プログラム

プロジェクト主義教育による人材育成『プロデュース・テクノロジーの創成』

取組責任者 渡辺 好章（工学部教授）

プロジェクト主義教育による人材育成

プロデュース・テクノロジーの創成

取組報告書

ごあいさつ

同志社大学 プロデュース・テクノロジー創成委員会
委員長 田端 信廣(副学長・教務部長)

取組報告書発刊にあたって

現代的教育ニーズ取組支援プログラム
「プロジェクト主義教育による人材育成『プロデュース・テクノロジー』の創成」
取組責任者 渡辺 好章(工学部教授)

1. 取組概要

1.1 取組概要	1
1.2 取組の背景	2
1.3 実施体制	2
1.4 取組推進における調査	3

2. 総合的な人間力を有する人材の育成 大学カリキュラムへの導入

2.1 プロジェクト型教育	5
2.2 プロジェクト型科目設置構想	5
2.3 プロジェクト型科目を補う座学科目	12
2.4 国外調査	14
2.5 国内調査	15

3. プロデュース・テクノロジーの創成

3.1 プロデュースとは	17
3.2 プロデュース・テクノロジーとは	19
3.3 プロデュース・テクノロジーの体系化	19
3.4 アクティブ・プロデュース詳論	24
3.5 プロデュース・テクノロジーの発展	31

4. あらたな人材評価指標の提案

4.1 現代社会に求められる人材、能力とは	32
4.2 プロデュース・テクノロジーに基づく新たな人材評価指標について	33
4.3 人材評価指標の具現化	34

5. プロジェクト主義教育の基盤

同志社ローム記念館がめざすもの -理念と目的-

5.1 同志社ローム記念館とは	39
5.2 ローム記念館プロジェクトとは	41
5.3 ローム記念館プロジェクトの運営体制	42

6. ローム記念館プロジェクトの調査 -分析と検証-

6.1 調査の目的	49
6.2 誘致プロジェクト参加企業担当者へのヒアリング調査	49
6.3 誘致プロジェクト参加学生メンバーへのヒアリング調査	52
6.4 公募プロジェクト参加学生メンバーへのヒアリング調査	56
6.5 ヒアリング調査結果の分析	60
6.6 プロジェクト アンケート調査結果	63

7. まとめ -取組の定着と社会貢献の視点から-

7.1 取組のまとめ	74
7.2 取組の定着化	75

1. 取組概要

1.1 取組概要

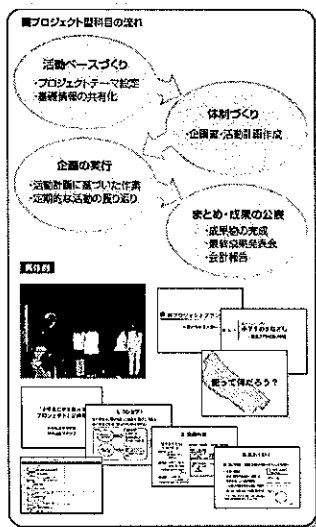
現代社会では、総合的な視野から現実を正しく理解し、組み上げる「プロデュース能力」を有する人材が最も必要であると考えられるが、既存の大学カリキュラムの中でそのような人材を育成することは難しい。本取組では、同志社大学で既に試行されている産学連携スキームを利用して、総合的な人間力を有する人材の育成を目的とし、その基盤となる「プロデュース・テクノロジー」の創成を目指して取組を進めた。一方、2003年（平成15年）秋、同志社大学京田辺キャンパスにオープンした同志社ローム記念館では、プロジェクト主義に基づくオンキャンパスの産学連携教育を既に試行している。ここでは、知識と実践の距離を埋めることを目指し、学生の自主的活動を基本に、柔軟でフレキシブルな産学共同プロジェクトが多数進んでいる。本取組では、プロジェクト主義に基づく産学連携教育をさらに発展させ、現代社会でより重要度が高まるプロデュース能力育成に重点を置いたカリキュラムを整備し、最終的にはプロデュース・テクノロジー検定制度（仮）として具現化される新たな人材評価指標の創設を目指すものである。

取組の大きな柱となるのは、以下4点である。

- 1) 総合的な人間力を有する人材の育成
大学カリキュラムへの導入
- 2) プロデュース・テクノロジーの創成
- 3) 新たな人材評価指標の創設
- 4) ローム記念館プロジェクトの発展

1.1.1 総合的な人間力を有する人材の育成 大学カリキュラムへの導入

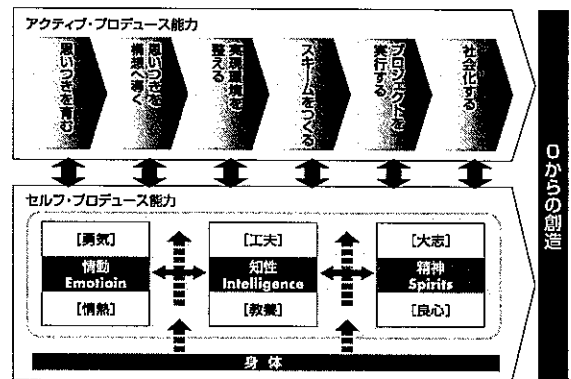
本取組では、次世代を担う人材を輩出するためには、大学においても、総合的な視野で状況を判断し、行動することのできる、「プロデュース能力」の育成プログラムが必要であると考え、本学における「プロジェクト型科目」の構想をたて、提案した。構想にあたっては、ローム記念館プロジェクトにおける実績および、プロジェクト型の教育を実践している国



内外の教育機関への調査から、さまざまな課題を抽出し、全学に設置できる運営形態の科目構想を行った。

1.1.2 プロデュース・テクノロジーの創成

本取組では、「プロデュース能力」を養成するための教育手法「プロデュース・テクノロジー」の開発に取り組んだ。われわれは、「プロデュース」を、「ゼロから発想し、構想をたて、実現、社会化する一連のプロセス」ととらえ、その普遍的要素を抽出し、体系化することで、再生産・評価が可能となり、「テクノロジー」として教育プログラムにも活用できると考えた。



普遍的要素の抽出のために、社会活動において、ビジネス、ソーシャル、サイエンス、エンターテインメントを主な活動分野とし、4分野それぞれに「プロデュース」を実践している人材へのインタビューをもとに、それらの共通項を求める手法を用いた。

また、「プロデュース」は、その内的創造性による「セルフ・プロデュース」と外的創造性による「アクティブ・プロデュース」とに大きく分けられると考え、それぞれにおける体系化に取り組んだ。

1.1.3 新たな人材評価指標の創設

本取組において創成する「プロデュース・テクノロジー」をもとに、本学の教育カリキュラムへの活用のみならず、社会においても広く活用可能な新たな人材評価指標の創設を目指してきた。「プロデュース・テクノロジー」によって体系化された諸要素をもとに、それらの能力を育成するためのプログラムとして、「プロデュース・テクノロジー検定（仮称）」を創設するために、すでに実施されているアビリティ検定制度や、社会人向け教育プログラム等の調査を行い、より効果的な教育プログラムと検定制度の構築を目指している。

本事業年度内においては、その基本的プランを提案したい。次年度以降、「プロデュース・テクノロジー」をより精緻に組み上げ、含まれる諸要素についての理論的な解説を行う書籍の発行を行うとともに、人材評価指標として、またその教育手法の提案へと発展させる。

1.1.4 ローム記念館プロジェクトの発展

本取組のベースには、すでにローム記念館において試行している産官学地域連携による教育プロジェクト「ローム記念館プロジェクト」の存在がある。ローム記念館における教育効果等の検証を行うことにより、プロジェクト型科目構想へ役立てるとともに、ローム記念館プロジェクトの、より活発な活動を促すための運営体制の整備等を行った。

1.2 取組の背景

上述のとおり、2003年（平成15年）秋、本学の京田辺キャンパスに、ローム株式会社からの寄付により、「同志社ローム記念館」（以下、ローム記念館）がオープンした。この施設建設の目的のひとつは、次世代高度情報化社会の中核を担う人材の育成にある。この目的を達成するために、ローム記念館では、オンキャンパスの産学連携によるプロジェクト主義教育を試行している。本取組の課題である「プロジェクト主義による人材育成」は、ローム記念館プロジェクト活動を通じて実践される。ここでいうプロジェクト主義教育とは、既存のカリキュラムでは取入れることが難しい実際の「産」のニーズを素材としてプロジェクト課題を設定し、企業と大学が協力して学生と共にプロジェクトを遂行し、その問題解決を図るプロセスにおいて行うさまざまな実践教育をいう。また、最終結果よりもその到達過程にスポットを当て、総合的な人間力育成を目指すことを特長としている。

ローム記念館のプロジェクト活動においては、デジタル（メディア）コンテンツの作成および活用を次世代の「読み・書き・そろばん」として捉えて、プロジェクト活動の導入すべき基本要件としている。これは、IT関連技術の全産業分野への浸透に伴い、次世代の中核となる人材として、デジタルコンテンツの企画、制作・開発、運用のスキルが重要となると判断したためである。人材育成スキームを実験的に実践・検証する場として、ローム記念館プロジェクト活動は本取組においても重要となる。このプログラムは、企業ニーズから派生した明確な到達目標を示したプロジェクトを素材としている。また、最終結果よりもその到達過程にスポットを当てることを特長とした、実践的な人間力育成を目指す産学連携方式

であり、従来行われている産学連携やインターンシップとは目的や方法において明確に異なる。すなわち、従来の産学連携は研究とその結果が主であったのに対して、本プログラムでは人間力育成と、その過程を重視する。さらに現状のインターンシップでは、教育実践の場、さらには指導・教育も企業に委託する方式が主流であるが、本プログラムではキャンパス内に実施空間を誘致することによって、そのプロセスや実効性について大学側が主体的に把握することが可能となる。このため、企業・学生・大学が一体となり新たな就業体験教育プログラムを高度化させていくことが可能となる。さらに、これによって画一的になりがちな人材育成カリキュラムを、社会の動きに対応して動的に進化させていくことができる。

このローム記念館プロジェクトにおけるデジタルコンテンツの制作を推進していく過程において、企画立案能力、問題発掘・探求能力、コミュニケーション能力、表現能力、予算・資金調達力、リーダーシップなどの「総合的人間力＝プロデュース能力」が、次世代人材育成の重要な鍵であることが明らかになりつつある。また、このプロデュース能力育成の手法としてはプロジェクト主義教育が、素材としてはデジタルコンテンツが、それぞれ極めて有効であることも分かった。実際に、ローム記念館各プロジェクトの実施過程では、そのステップ毎に着実に学生の「プロデュース能力」が育成されていくことを実感した。実際に取組の中で、このローム記念館プロジェクトについても検証を行っていき、これまでの経験を踏まえ、ローム記念館におけるプロジェクト主義教育をさらに加速させると共に、広く高等教育での活用を可能にするために、「プロデュース・テクノロジー」の創成、ならびにこの手法を用いて新たな人材評価指標となる「プロデュース・テクノロジー検定（仮）」制度の創出が必要であると考えた。

1.3 実施体制

本取組は、既の実施しているローム記念館プロジェクトの運用体制に加えて、次のような実施体制を整えて進めてきた。

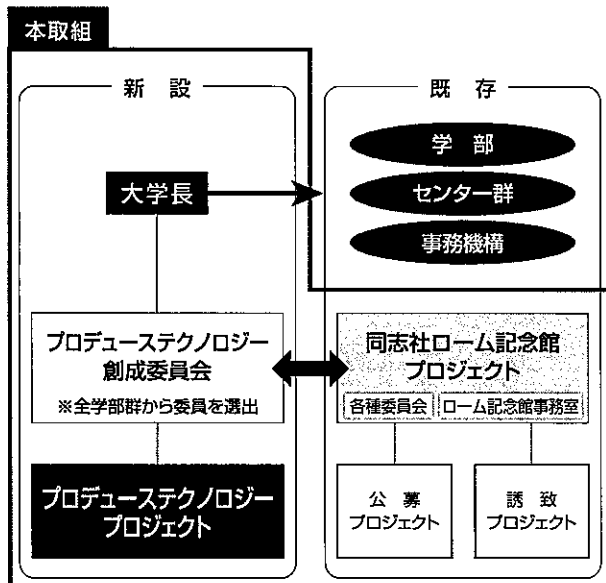
副学長を委員長とする「プロデュース・テクノロジー創成委員会」を設置し、取組全体の運営、評価を行う機関とした。また、実際の調査・研究等を通して、新たな大学カリキュラム作成、プロデュース・テクノロジーの創成等を行う「プロデュース・テクノロジー・プロジェクト」を発足させ、既存のプロジェクト活動と密接にかかわりながら、前掲1.1に挙げた4つの目的達成のための部会を設置し、取組を推進する体制を整えている。

また、既存のローム記念館プロジェクトには、スー

ズな運営のために既にさまざまなWG部会を設置している。ローム記念館の管理・運営を行う「ローム記念館運営委員会」と、プロジェクト推進のために「ローム記念館プロジェクト運営委員会」が設置されている。また、全学部から選出された教員で構成する「ローム記念館プロジェクトワーキング委員会」では、プロジェクトの誘致や公募のための選定・評価小委員会の設置やホームページの開設と運用、各種展示会・講演会の企画などチーム別で活動しており、実効性の高い体制を整えている。

なお、今回の現代GPの取組の事務局体制として、大学が、これらの組織やプロジェクト活動の支援、館の運営・管理のために設置した「ローム記念館事務局」が、本取組の事務局として各部会の支援業務を担った。

実施体制組織図



1.4 取組推進における調査

1.4.1 海外の大学等の訪問調査について

今回の取組では、プロデュース・テクノロジーの創成および、プロジェクト主義教育の発展を目指す過程において、プロデュースあるいはプロデューサーと呼ばれる人材の育成手法、教育カリキュラムにおいて、先進的な取組をおこなっている海外の大学等各種教育機関への調査を実施した。

訪問調査を実施した機関、日程等は、次のとおりである。なお、各調査の内容は、本報告書の資料編の各項目に掲載する。(資料編第1章掲載)

○フランスおよびイギリス

日程 平成16年11月16日から
平成16年11月27日

訪問先 ・ ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DES ARTS DECORATIFS
「JOUABLE」 PALAIS DE TOKYO
・ ROYAL COLLEGE OF ART
・ PARIS UNIVERSITY 8

概要

プロデュース・テクノロジーのスキーム案検討のため、ヨーロッパにおけるアートプロデュースの分野において、実際の展覧会の現場での調査、関係者からのヒアリング調査を実施した。また、アート分野の教育現場においての「プロデュース」の位置付け等に関する視察、調査を行った。

○アメリカ

日程 平成17年2月21日から
平成17年3月2日

訪問先 ・ Peter Stark Producing University of
Southern California
・ Producer Program UCLA School of
Theater, Film and Television
・ UCLA Extension Department of
Entertainment Studies & Performing
Arts
・ Stanford Center for Innovations in
Learning (SCIL)
・ Stanford Center for Design Research
・ ME 310 Research Project
Observation
・ Stanford Graduate School of Business
・ High Performance Learning Spaces
Stanford University
・ Department of Design and
Management Parsons School
of Design, New York University

概要

プロデュース能力開発、とくにエンターテインメント業界のプロデューサー育成の分野で先行しているアメリカを対象に、プロデュース能力の要件、プロデュース能力開発のための教育カリキュラム、教授法、学習環境について調査を行うことを目的に実施した。

以上のとおり、アメリカの調査の目的は、大別すると「プロデュース能力」そのもの(要件)に関するものとプロデュース能力の「教育カリキュラム」、「教授法・学習環境」とに分けられる。後の各章に

において、適宜触れていきたい。

1.4.2 国内大学の訪問調査について

国内の大学の訪問調査においては、すでに学部単位、学科単位で、実践型、体験型の教育手法である「プロジェクト型科目」を設置し、意欲的な教育プログラムを実践している大学や特色GP、現代GPとして採択された大学を訪問し、実際の教育現場の見学と意見交換等を行った。実際に訪問調査を実施した大学・学部等は、次のとおりである。

法政大学キャリアデザイン学部、東京大学大学院情報学環、東海大学開発工学部、東京電機大学情報環境学部、関西国際大学、琉球大学、沖縄県立芸術大学、沖縄国際大学、金沢工業大学、北九州市立大学国際環境工学部。

各大学における取組概要等は、本編、「2.プロジェクト能力育成に重点を置いたカリキュラム構想」において、適宜触れていくものとする。

また、実際の訪問調査の他、平成16年度に尼崎市と横浜市で開催された現代GPポスターセッションでは、多くの採択プログラムの見学と各大学との交流、意見交換を行うことができ、本取組の推進にあたり大変参考になった。

1.4.3 プロデューサーへのインタビュー実施について

本取組では、このプロジェクトにおける独創的、新規的な提案となる「プロデュース・テクノロジー」の創成にあたって、「プロデュース」という行為の普遍的要素を抽出するひとつの方法として、各分野の第一線で活躍している「プロデューサー」人材からのインタビューを実施することにした。

また、本取組では、プロデュース能力の普遍的、ベーシックな要素は、どのような分野におけるプロデュースにおいても共通のものがあると想定し、代表的な4分野（ビジネス、ソーシャル、サイエンス、エンターテインメント）から人材を選定した。

われわれは、「プロデュース」という行為の普遍的要素を抽出し、体系化することで、再生産・評価が可能となり、「テクノロジー」として教育プログラムにも活用できると考えた。

本編「3.プロデュース・テクノロジーの創成」において各インタビュー対象から抽出された要素をもとに体系化した「プロデュース・テクノロジー」について詳説する。

なお、インタビューリスト、記録等は、データベース化を行い、今後の研究活動に活用していく。また、体系

化したプロデュース・テクノロジー理論をさらに精緻化し、深めていくために、プロデュースのケースの追加採集と普遍的要素抽出作業を継続していく予定である。

2. 総合的な人間力を有する人材の育成 大学カリキュラムへの導入

2.1 プロジェクト型教育

本取組のベースとなったローム記念館プロジェクトでは、企業・団体から提案されるテーマについて、学生が参加し、大学内のみならず、社会との関わりを持てる環境において、限られた期間のなかで、仲間と共同して成果を目指す、産官学地域連携による教育型プロジェクトとしての誘致プロジェクトと、学生がテーマを提案し、主体的に取り組む公募プロジェクトがあり、いずれもプロセス重視のプロジェクトとしてスタートした。ローム記念館プロジェクトの構想段階においても、このようなプロジェクト型の活動を、「問題発見解決型」という新たな教育スタイルとして大学カリキュラムへ反映させていくことを視野に入れていた。めまぐるしく変化する実社会においては、直面する状況について、何が問題かをみつけ、それを解決する方法を考え、必要な知識と技術を自ら学び、仲間と協力しながら業務を進めていく問題発見解決型の人材が求められている。従来の大学教育では、ひとつの学問分野をマスターすることを目的に、まず基礎を勉強し、それを応用して卒業研究を行う「基礎積み上げ型」の教育スタイルを主としていたが、それだけでは限界があることがわかった。本学における教養教育の検討においても、その主要素のひとつとしての「表現・創造力」を育むために、広く多様な方面から知的刺激を与えることが、その教育効果をあげる有効な方法だと考えられるため、従来の座学を中心とした科目群に加え、技能を磨き上げる実践的な講義やオフ・キャンパスでの参加・体験型の学習機会も重視すべきであるとの提案がなされ、実践型・体験型の授業形態「プロジェクト型科目」の必要性は、より高まることとなった。

本取組では、2003年にスタートしたローム記念館プロジェクトの実践および、国内外のプロジェクト型教育を実践している教育機関等への調査をもとに、全学的に取り組むことのできる産官学地域連携によるプロジェクト型科目を構想した。

2.2 プロジェクト型科目設置構想

プロジェクト型科目構想について、設置にあたってのテーマ設定や必要項目等の準備項目、科目運営についての体制、テーマ採択、履修学生、取組全般についての評価について、検討を重ねた。これらの検討にあたっては、すでに実践しているローム記念館プロジェクトの実践経験および、国内外における調査結果が大変有効であった。

本取組では、学生の自主的な活動を促し、「プロデュース能力」を身につけることを目指した実践的な活動を

行う授業科目とするために、社会から広くテーマを募り、そのテーマに基づいて、テーマ提案者と学生が中心となって具体的な目標設定を行い、その目標達成に向けて、企画、計画、実行を行うことのできる運営体制を検討した。

2.2.1 科目テーマの募集と学生の登録方法

本学が目指すプロジェクト型科目において、重要なポイントのひとつは、学外者との連携による活動であるという点である。学生が、その活動に参加することにより、社会との関わりを持ち、自身の活動を通じて、社会に貢献することを実感できることをひとつの大きな目的としている。そのため、プロジェクトテーマは、社会の動きの中で必要とされ、生まれてきたものでなければならない。本学では、企業・団体や官公庁、そして一般市民の方々からも、プロジェクトテーマをご提供いただきたいと考えている。また、そのテーマ提案者は、プロジェクトにおける学生達の指導者として、本学の嘱託講師として参画していただくことにより、学生は、大学において、新たな、そしてより実践的な学びの方法を発見することとなる。

テーマ提案に際して必要な項目は、以下の4点である。

- 1) テーマ名 (30文字以内)
- 2) 希望する実施校地
- 3) テーマ提案者連絡先
- 4) テーマ概要 (目的、活動計画、最終成果目標等について1,000文字程度)

履修する学生にとって、興味の対象として魅力的であり、そのプロジェクトのイメージがしやすいテーマと概要がまず必要である。本学は、今出川、京田辺の二校地で構成されており、その校地により、在籍する学生の特色があることから、そのテーマが、いずれの校地によって主に運営されるかということは、重要なポイントでもある。

これらの内容をもとに、適切な科目代表者の教員を配置するとともに、提案されるテーマ概要をもとに、参加する学生が、テーマ提案者のニーズを汲み取り、チームとして、具体的な目標範囲を定めることから活動を開始する。具体的なスケジュールや、取組の詳細については、開講後、学生達が中心となって作り上げていくことになる。

新島大学 プロジェクト型科目 テーマ応募フォーム(案)	
テーマ名(30文字以内)	
希望する実施校地	今出川キャンパス / 京田辺キャンパス
希望する実施時期	春学期(4月～7月) / 秋学期(10月～1月) / 春学期(2月～5月)
提案者(個人/団体)	個人 / 企業・団体 / その他
氏名	
連絡先(〒)	
連絡先(TEL)	
連絡先(Eメール)	
所属(個人/団体)	
所属(企業/団体)	
所属(学内)	
所属(学外)	
所属(その他)	
テーマ概要(目的、活動計画、最終成果目標等について、1,000文字程度でご記入ください)	

提案されたテーマが、科目として採択されると、学生に対して公表、登録学生の募集となる。従来の講義型の授業とは違い、学生自身が、最終成果に向けて、メンバーとの共同による活動を実施する実践型・体験型の授業形態であることから、ひとつのテーマに対して、参加学生の設定数は少ない。本取組では、これまでの実践から、最低5名、最大でも15名程度による活動が最も有効であると考えている。限られた人数のメンバーが、それぞれに役割をこなし、共同して最終成果を目指すためには、本科目の登録に先立ち、学生がなぜそのテーマを選んだのか、そのテーマに合ったアクティビティを期待できるだけの熱意、基礎知識があるか、また、プロジェクトにおいて、どのような役割を担える人材であるかなど、提供頂いたテーマに適合するかをはかるための情報を得ること、場合によっては、その情報をもとに、登録学生を選抜することが必要となる。

文学部プロジェクト科目においても、すでに採用している方法と同様、科目への登録希望学生は、登録に先立ち、受講にあたっての志望理由を200～400文字で記入する登録願書を提出することとした。

200年度 プロジェクト型科目 登録願書(案)

登録希望学生は、登録前に、授業にあたっての志望理由(200～400文字程度)を記入し、登録願書にて本学事務局まで提出してください。

希望するプロジェクト型科目(サークル)

希望するプロジェクト型科目(サークル)	希望する授業科目	希望する授業時間	希望する授業曜日	希望する授業学期

志望理由

志望理由(200～400文字程度)を記入してください。

希望するプロジェクト型科目(サークル)

希望する授業科目

希望する授業時間

希望する授業曜日

希望する授業学期

登録する学生名

登録する学生ID

登録する学生学年

登録する学生学部

登録する学生学科

登録する学生学号

登録する学生学籍番号

登録する学生学籍番号(2桁)

登録する学生学籍番号(3桁)

登録する学生学籍番号(4桁)

登録する学生学籍番号(5桁)

登録する学生学籍番号(6桁)

登録する学生学籍番号(7桁)

登録する学生学籍番号(8桁)

登録する学生学籍番号(9桁)

登録する学生学籍番号(10桁)

登録する学生学籍番号(11桁)

登録する学生学籍番号(12桁)

登録する学生学籍番号(13桁)

登録する学生学籍番号(14桁)

登録する学生学籍番号(15桁)

登録する学生学籍番号(16桁)

登録する学生学籍番号(17桁)

登録する学生学籍番号(18桁)

登録する学生学籍番号(19桁)

登録する学生学籍番号(20桁)

登録する学生学籍番号(21桁)

登録する学生学籍番号(22桁)

登録する学生学籍番号(23桁)

登録する学生学籍番号(24桁)

登録する学生学籍番号(25桁)

登録する学生学籍番号(26桁)

登録する学生学籍番号(27桁)

登録する学生学籍番号(28桁)

登録する学生学籍番号(29桁)

登録する学生学籍番号(30桁)

登録する学生学籍番号(31桁)

登録する学生学籍番号(32桁)

登録する学生学籍番号(33桁)

登録する学生学籍番号(34桁)

登録する学生学籍番号(35桁)

登録する学生学籍番号(36桁)

登録する学生学籍番号(37桁)

登録する学生学籍番号(38桁)

登録する学生学籍番号(39桁)

登録する学生学籍番号(40桁)

登録する学生学籍番号(41桁)

登録する学生学籍番号(42桁)

登録する学生学籍番号(43桁)

登録する学生学籍番号(44桁)

登録する学生学籍番号(45桁)

登録する学生学籍番号(46桁)

登録する学生学籍番号(47桁)

登録する学生学籍番号(48桁)

登録する学生学籍番号(49桁)

登録する学生学籍番号(50桁)

登録する学生学籍番号(51桁)

登録する学生学籍番号(52桁)

登録する学生学籍番号(53桁)

登録する学生学籍番号(54桁)

登録する学生学籍番号(55桁)

登録する学生学籍番号(56桁)

登録する学生学籍番号(57桁)

登録する学生学籍番号(58桁)

登録する学生学籍番号(59桁)

登録する学生学籍番号(60桁)

登録する学生学籍番号(61桁)

登録する学生学籍番号(62桁)

登録する学生学籍番号(63桁)

登録する学生学籍番号(64桁)

登録する学生学籍番号(65桁)

登録する学生学籍番号(66桁)

登録する学生学籍番号(67桁)

登録する学生学籍番号(68桁)

登録する学生学籍番号(69桁)

登録する学生学籍番号(70桁)

登録する学生学籍番号(71桁)

登録する学生学籍番号(72桁)

登録する学生学籍番号(73桁)

登録する学生学籍番号(74桁)

登録する学生学籍番号(75桁)

登録する学生学籍番号(76桁)

登録する学生学籍番号(77桁)

登録する学生学籍番号(78桁)

登録する学生学籍番号(79桁)

登録する学生学籍番号(80桁)

登録する学生学籍番号(81桁)

登録する学生学籍番号(82桁)

登録する学生学籍番号(83桁)

登録する学生学籍番号(84桁)

登録する学生学籍番号(85桁)

登録する学生学籍番号(86桁)

登録する学生学籍番号(87桁)

登録する学生学籍番号(88桁)

登録する学生学籍番号(89桁)

登録する学生学籍番号(90桁)

登録する学生学籍番号(91桁)

登録する学生学籍番号(92桁)

登録する学生学籍番号(93桁)

登録する学生学籍番号(94桁)

登録する学生学籍番号(95桁)

登録する学生学籍番号(96桁)

登録する学生学籍番号(97桁)

登録する学生学籍番号(98桁)

登録する学生学籍番号(99桁)

登録する学生学籍番号(100桁)

2.2.2 授業運営

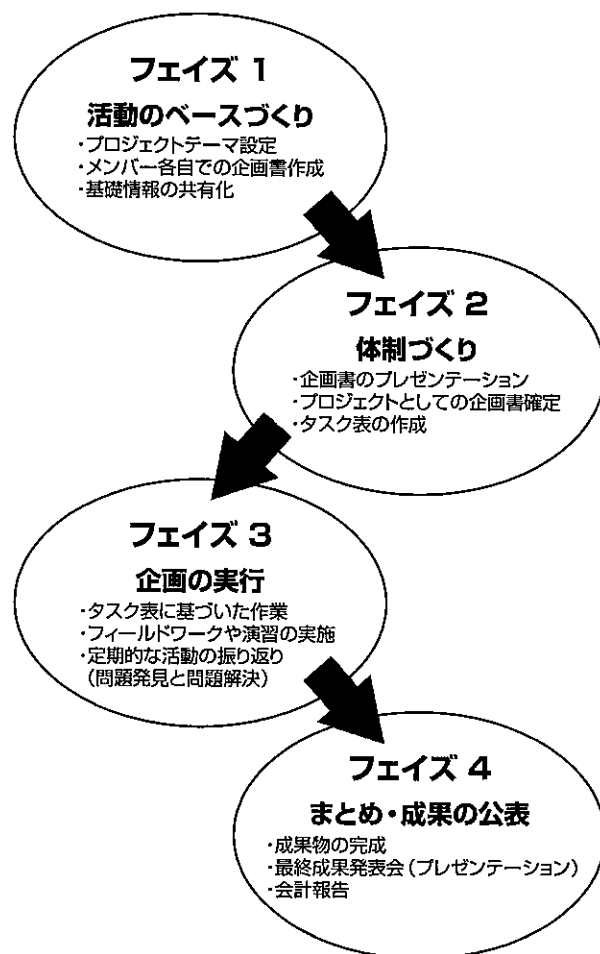
実際に正課授業として採択され、プロジェクトが発足すると、科目代表者となる教員の役割は、参加学生の評価をはじめとして、テーマ提案者やその他の学外協力者との連絡・調整、学生からのメールや作成資料のチェック、スケジュールとタスク表の管理等、学生の活動のファシリテイトなど、多岐にわたる。従来からの講義や研究活動に加えて、この新たな取組を始めるにあたっては、教員に対しても、授業運営のサポート体制を整えておく必要がある。本取組では、本科目の推進スケジュールを大きく4つのフェイズに分け、どのタイミングにどのようなフォローが必要となるかを検討した。

本科目に取り組む教員が、共通の認識を持つ必要があると考えた内容は以下のとおりである。

1) 授業の運営フロー

プロジェクト型授業においては、基本的に、テーマに基づき、実施体制を整え、具体的な目標設定とその計画、役割分担を確定し、計画に基づいて実施、成果をまとめ

て公表する、という展開となる。



このようなフローに基づいて運営されているプロジェクト型科目の具体例として、プロジェクト型の科目として、2005年度に実施されている文学部「特殊演習4・5 能を感じる・育てる・伝える」の一例を紹介する。

－講義概要－

金剛流能楽師シテ方廣田幸稔氏とともに、京都ならではの「能」の伝承と普及の問題について考えたい。小中学生にもわかる楽しい能楽入門のプログラム開発を目指す。

－授業内容－

「能を遊ぼう」ワークショップの実施・webサイトの公開

学生が主体的に能楽のたのしさを小学生に伝えていく活動を実施。

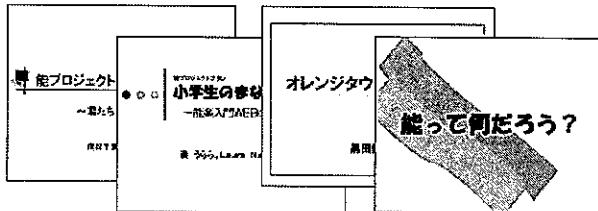
授業時間は、ミーティングを中心とし、授業時間外にそれぞれ行った作業の成果を持ち寄り、検討するという展開。

－授業展開－

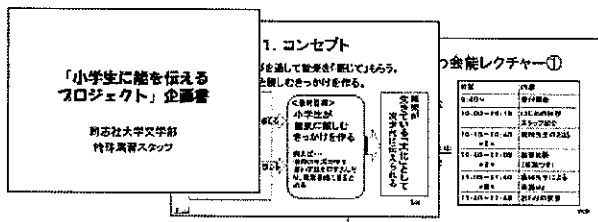
4月 テーマ設定のためのプレスト、チームワーク

形成

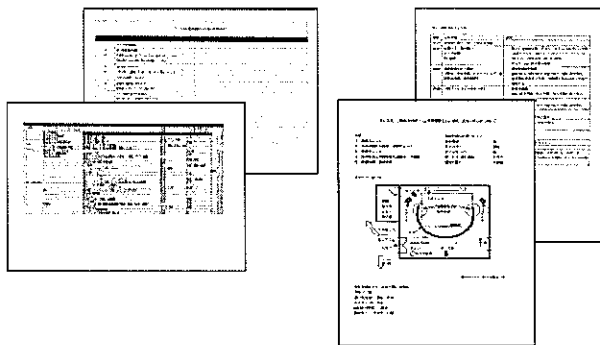
- 5月 テーマの具体化案の検討
 6月 各グループ2名、5グループによる企画書のプレゼン・審査
 (学外の有識者による評価を実施。IT企業会社役員、システム開発担当者、デザイナー)



- 7月 プロジェクトの企画書の練り直し



- 8月 ワークショップに向けて、関係諸機関との連携・交渉開始
 (京都市教育委員会・地域の小学校長・加茂川会(NPO)・金剛能楽堂・アンサー<web制作企業>等)
 9月 同上、webサイトの企画書によるシナリオの作成とタスク表の作成・web素材の収録・レンタルスタジオへの協力要請



- 10月 ワークショップ実施・反省会・web素材の収録
 11月 webページの制作・制作企業との打合せ
 12月 webページのベータ版完成・問題点抽出
 1月 ワークショップの報告書作成・提出、webページの最終調整、成果報告。

2) 授業運営における留意点

また、プロジェクト型科目を進めるにあたり、上記フローをもとに、留意する点、担当する教員が参考とすべき点について検討し、以下のとおりまとめた。

フェイズ0 授業準備

◇学外協力者との連携

テーマ提案者である学外者との授業の担当や、評価の取扱い等の調整が必要
 ゲストスピーカーの授業(講義、演習アドバイス等)招へいの調整が必要
 (謝金の支払い等の条件を事前に確認のうえ、授業運営費の支払計画をたてる。)

◇学生メンバーの選考

学生は、科目登録期間に、登録志望理由(200~400字)を記入した登録願書を提出。登録申請をした学生が多い科目は、面接を行うなどの選考が必要。

フェイズ1 活動のベースづくり

◇プロジェクト開始

プロジェクトの目的や、最終成果物のイメージなど、ブレインストーミングによっていかに共有化をはかるかが、今後のプロジェクト推進の鍵となる。プロジェクトをまとめていくリーダーや役割分担案を固めるための工程として位置づけることとなり、全員が発言しやすい場づくりが必要。
 また、プロジェクトスタート時に、実施環境や、活動を進める上での条件・ルール等の情報を共有することも重要なポイントである。
 活動のベースを整えるにあたり、教員が活用しやすいよう、ツールを準備する必要がある。

☆ミーリングリスト

メンバー間の連絡、情報共有のためのミーリングリスト開設が望ましい。メールマナーなどを学ぶ機会ともなる。

☆議事録(共通フォーマットを、大学HPからもダウンロード可能とする)

ミーティングを欠席したメンバーとの情報共有をはかるとともに、毎回のミーティングに決定したことを再確認して作業を進めるためには、議事録の作成が必要。毎回、記録担当を決め、全員に記録作成をする機会を設けることが望ましい。

☆活動報告書(共通フォーマットを、大学HPからもダウンロード可能とする)

週ごと(2週ごとなど)に、作業単位、個人単位など、その期間にどれだけの活動(作業)を行ったかを記録することで、自身の活動の振り返りを行うこととなり、それぞれの役割におけるタスクの進行状

況が明確になると
思われる。毎回提出
される報告書は、評
価対象としても有
効な素材となる。

◇会計管理

支給された授業運営費については、学生メンバーの会計担当者を決め、担当者を中心に、予算・執行管理を行う。運用方法については、教員と会計担当者で相談し、決定。執行の際の領収証および残金を帳簿等により管理し、最終成果報告時には、会計報告書を提出。

◇メンバー個別の企画書作成

最終成果に向けて、全員同条件で企画をたてる作業を行う。5W1Hを明確に記載するなど、企画に最低限必要な項目を挙げて、学生各自への課題とする。先に行ったブレインストーミングの効果をはかる手段としても有効。

フェイズ2 体制づくり

◇企画書のプレゼンテーション合戦

同じ目的について、他者の意見を聞くことは、自身の考え方を再認識する上でも大いに刺激となり、有機的に作用しあい、新たな企画を生み出すことにもつながる。また、発表の場を与えることは、モチベーションアップの機会のひとつであり、自分のアイデアをいかに人に伝えるか、効果的な説明の展開はどういったものか、「工夫」することを習慣づけるきっかけとなる。

◇企画書案確定

メンバーから出された企画をもとに、プロジェクトの方向性を決め、企画書にまとめる。企業担当者や、クライアントとなる人・組織などを意識した表現が必要であるため、プロジェクトおよび自分のポジションを認識する機会となる。

◇企画書に基づくタスク表作成

ここからは、企画書に基づく作業となる。企画書をもとに、最終成果の納期を確認し、納期から逆算して、どのような作業をいつまでにこなす必要があるか、また期限どおりこなすためにはどの作業にどのタイミングで何人が作業にあたる必要が

あるかなど、役割分担とタスク表を作成し、メンバー全員が共有。

◇プロジェクト運営に必要なスキルに関する講習会などの実施

学外者等の協力により、一定期間おきに、プロジェクトと社会の関係性を再認識できるようなフィールドワークや講習会、座談会などを企画することは、メンバーのモチベーション維持の一環として効果的である。

フェイズ3 企画の実行

◇プロジェクト活動の運営

プロジェクト型科目においては、授業として定められた講義時間の他に、学生がそれぞれに授業の空き時間等の課外時間を活用しての活動を行うことが求められる。有効な時間の活用を行うために、授業時間、課外時間それぞれの使い方について、位置づけを確認しておく必要がある。

授業時間：各作業進捗状況報告、問題提起、企画書変更の検討等、テーマ提案者を含むメンバー全員が顔を合わせる場として有効に活用。

課外時間：タスク表に基づき、各自が与えられたタスクについて取り組む。個人単位(グループ単位)で、一定期間ごと(週1回等)に活動記録を提出することをルールとしておくことが必要。また、危機管理の観点からも、学外における活動についての連絡や、学外者との連絡などのメールは、すべて科目責任者へも同送することをルール化しておくことなどが必要。

◇定期的な活動のふりかえり

ポイントとなるイベントやフェイズの転換期に、メンバー個人として、プロジェクトにどう関わっているか、どのように貢献しているかなど、ふりかえりのレポート提出を求めることは、問題の早期発見にもつながる。

フェイズ4 まとめ・成果の公表

◇成果発表会のためのプレゼンテーション資料作成・成果物完成

成果発表会(1月実施が有力)に向けて、成果物の完成は、期末試験を考慮し、12月末頃をめどにして作業を進める。1月は、最終的な微調整を行い、プレゼンテーションデータを作成する、会計報告書をまとめるなど、発表会に備える。

◇最終成果報告：最終成果報告書の提出

最終成果報告会には、科目責任者および学生メン

パー全員が参加し、プロジェクトの成果を報告しあう。最終成果報告会にあわせて、最終成果をとりまとめ、成果報告書、会計報告書を完成させ、提出。

◇プロジェクト科目に関する記録

プロジェクト科目実施において作成した、議事録や活動報告書、タスク表、企画書などの資料および、映像データ等は、教育資産として、次年度以降のプロジェクト科目のための生きたテキストとして活用するべく、保管、管理する。

2.2.3 評価

本科目を設置するにあたっては、次のような段階ごとの評価体制の構築が必要となる。

- 1) プロジェクトテーマの採択評価
- 2) 登録学生の選考評価
- 3) 科目履修学生の個人評価
- 4) 科目運営についての評価

本取組では、これまでの経験および、今回の他大学等の調査で得た情報をもとに、それぞれの評価体制について検討を重ねた。科目設置に際しては、科目運営を行うために、全学部の教員による委員会組織および、それをサポートする事務局体制の整備を行う必要があると考えている。

評価体制として、1)、2) 3) については、全学部教員による委員会にて、4) 科目運営については、履修学生による授業評価、またテーマ提案者や履修学生より、アンケート等で収集した情報を、全学部教員による委員会組織において分析し、さらに発展させていくこととなる。

今後、科目運営に対する評価は、科目代表者として、現場を担当する教員、テーマ提案者、事務局等の関係者の連携による評価体制づくりが必要になると考えている。

科目設置に向け、上記4つの評価項目について、評価基準等を下記のとおり検討した。

社会から広くプロジェクトテーマを募る形態を取る場合、本科目の性質から、従来の大学教育における専門分野にとどまらず、社会全般において広くテーマを求めたいと考えている。この理念を阻害することなく、大学における教養教育として適合するテーマ選考について、以下の点について留意し、評価すべきであると考え。

1) プロジェクトテーマの採択評価

- ・希望する実施校地

テーマ提案者が希望されている実施校地につい

て、プロジェクトの実施にあたり適正である(テーマの地域性等)かどうか。今出川、京田迎それぞれの校地の特性(学年、文系理系等)に対応しているか。

- ・希望する実施期間

希望されている実施期間が、プロジェクトテーマのレベルに対して適正かどうか。1 Semesterでの完結が可能か、通年実施として十分なタスク数、ボリュームが見込めるか。

- ・テーマ提案者

学生に対して実践的な教育の提供者となるテーマ提案者についても、経験やテーマ提案の背景など、ある一定の評価をする必要がある。

- ・産官学地域連携による教育という主旨を理解され、提案されているか。

- ・無賃労働使役の可能性はないか。

- ・偏った思想・活動の場になる可能性はないか。

- ・ハラスメント対応に留意しているか。

- ・プロジェクトテーマ

プロジェクトテーマが採択され、学生の登録が見込めるかどうかは、プロジェクトテーマによるところが大きい。ローム記念館プロジェクトにおいても、プロジェクトテーマから、実際に行う活動がイメージできず、学生が、自分には無関係な分野のプロジェクトだ、自分にはレベルが高すぎて参加できないなどの誤解を生み、参加メンバーが思うように集まらなかった例がある。正課授業として、学生のアクティビティが評価される場合、特に、学生自身が、そのテーマに沿って、どのような貢献ができるか、どのような成果物を制作したいかなど、成功イメージがある程度可能であり、生活の中で興味を持ちやすいテーマ設定をしておく必要がある。全学部設置の教養科目であることから、テーマおよび、概要の記載内容についての配慮が必要である。また、参加する学生は、1~4年生であることから、スキルにばらつきがあることが想定されるため、プロジェクト実施にあたり、実施計画や目標範囲にゆとりと柔軟性があり、学生の意見が取り入れられながら、実情に合わせて、具体的な実施内容を検討し、進めることが可能でなければならない。

- ・テーマの目的が明確か。(学生にとって魅力的なテーマであるか。)

- ・プロジェクトの実施計画・方法が明確か。

- ・5名~15名という実施人数に対し適正なレベル、ボリュームのテーマであるか。

- ・学生が取り組むプロジェクトとして実現可能なレベルであるか。

- ・教養教育科目として、全学設置にふさわしいテーマ

であるか。

寄せられたテーマは、上記項目について、書類選考を行う。その上で、テーマ提案者との調整が必要なケースが発生することも想定されるため、ヒアリングを実施する可能性があることも考慮しなければならない。テーマへの制限を明確にしていなかったため、教員の積極的な参加依頼により提案されたテーマでない場合、ヒアリングをする前提で進めることが必要かもしれない。

今後の検討課題として、テーマ申請の前段階として、相談受付対応の体制を整備する、エントリー受付体制とガイドラインの策定も挙げられる。

2) 登録学生の選考評価

次に、本科目に登録を希望する学生の選考評価については、まず上述のとおり、提出された登録願書の内容がベースとなる。本科目では、学生同士のコミュニケーション、仲間との共同プロジェクトの体験も重要なポイントとなることから、登録を希望する学生が5名を下回るような場合には、開講を見合わせることにする。また、15名以上の大人数科目となった場合にも、プロジェクトにおける各学生のタスク管理や、テーマ提案者（嘱託講師）、科目代表者の教員からの適切なアドバイスができず、十分な教育効果が上げられないと考えており、希望者が多い場合には、登録願書をもとに、面接を実施し、テーマ提案者のニーズと、教員が経験上想定することのできる目標範囲等との調整を行い、学生を選考することとする。その際の基準は、各テーマの諸条件により異なる。

3) 科目履修学生の個人評価

科目設置が確定し、開講されると、1 Semesterごとの登録学生の個人評価を行うこととなる。知識の習熟度ではなく、学生のアクティビティに対する評価であるため、他大学の調査では、いずれの大学も慎重に検討を重ねながら、取組を進めている点である。

ローム記念館プロジェクトは、正課授業ではない自由な活動の場として位置づけられているため、学生の個人評価はせず、最終成果報告後、プロジェクト単位での評価を行い、優秀プロジェクトを決定している。本科目の評価基準の策定については、学生の個人的な活動に対する評価と合わせて、ひとつのプロジェクトとして、目標をどこまで達成できたか、成果が社会へどれだけ影響を与えるものであるかなど、プロジェクト全体の達成度についても評価をすることで、バランスのよい評価基準の構築が可能となると考える。

プロジェクト型科目においては、正課授業として、学生個人の成績評価を行うが、本取組では、個人の活動や

成果についてのみの評価では、科目として、また、産学連携による「プロジェクト」として、成立しないものと思われる。従って、成績評価を行うにあたっては、下記の3項目についての評価を持って、個人評価を行うことを提案した。

- 1) 個人の活動に対する評価
- 2) 最終成果に対する評価
- 3) テーマ提案者による評価

個人評価については、国内外の教育機関においても、その評価基準の制定に苦慮されている点である。いかに客観的に学生のアクティビティを評価するか、明確な答えのない課題に対して、定量的に評価するための手法を継続的に検討する必要があると考えている。科目設置構想にあたり、評価すべき項目について、下記に概説する。

また、プロジェクト型科目が「プロジェクト」の実践という授業形態であることから、決められた期間において、プロジェクトとしての目標がどこまで達成されているか、その精度はどうであるかという点について、評価することが必要である。ローム記念館プロジェクトも同様であるが、プロジェクトのテーマの多様性を考慮すると、最終成果報告会等、履修した学生および、関係者、そして、科目を運営する組織メンバーが一同に会し、互いの成果発表を見る場を設定することにより、評価を行うことが効果的であると考えられる。他大学の取組においても、学生間の相互評価を取り入れての運営をされているケースが見られるが、本構想においては、テーマ件数、履修学生数を考慮して検討する必要があるため、相互評価を採用していないが、十分考慮すべき点であると考えている。

加えて、プロジェクトの成果について、テーマ提案者にとって満足できるものであったかどうかは非常に重要な点である。与えられたテーマをもとに、学生とともに具体的な目標設定を行い、活動を進めていくが、その過程において、テーマ提案者と学生、教員の間において、十分なコミュニケーションがはかられ、テーマ提案者にとって満足できる目標設定が行われること、また、その目標の達成に向けて、実現可能性の高い計画の策定と、メンバーのタスク遂行能力がそれに見合っていることが必要である。学生にとっての自己満足ではなく、社会のニーズに対して十分な成果を生み出すことができることによる満足感を与え、学生が、社会に対する自分たちの影響度、社会における位置づけを理解するということをひとつの目標とするこの科目にとっても、重要なポイントとなる。テーマ提案者の評価は、学生への評価のみならず、社会が大学の教育に対して求められるレベルについての評価でもある。プロジェクト型科目設置にあたっては、社会の教育力を求めるとともに、そのプロジェクトにおいて大学として提供できるリソースを把握し、教育型プロジェクトとして、どのようなテーマがテーマ提案

者、学生双方にとって有効であるかを見極めながら進めていく必要がある。

1) 個人の活動に対する評価

実践型の授業科目においては、そのプロセスを重視した評価指標を設ける必要がある。

本取組では、個人のアクティビティに対する評価項目として、以下の点を提案する。

自己認識

プロジェクトにおける役割分担と、自分のポジションを認識できているか。自身の得意とする分野は何か、プロジェクトにおいて自身が貢献できることは何かを理解しているか。

問題発見

プロジェクト推進においての問題、課題を発見することができるか。自身の役割から、または、鳥瞰してプロジェクトを見ることにより、推進における問題や課題を的確に把握しているか。

問題解決

プロジェクト推進においての問題、課題について解決することができるか。発見した問題、課題について、プロジェクト内外の関係者の役割や、おかれている現状を考慮し、的確に解決策をみつけ、行動することができるか。

コミュニケーション

状況に応じて、適切な行動をとることができるか。プロジェクトを円滑に進めるために、必要なコミュニケーションを取ることができるか。

表現

文章、デザインなど、個人の自己表現が豊かか。自分のアイデアや、メンバーの意見をもとにして、独自に表現し、他者からの理解を得ることができるか。

コーディネート

さまざまな情報を組み合わせ、プロジェクト推進に生かすことができるか。自身の担当部分だけでなく、プロジェクト全体の状況を把握し、活動を進めることができるか。

行動

自身の考えをまとめ、迅速に行動することができるか。企画や計画をもとに、自分のなすべきこと、タイミング等が理解でき、行動に移すことができるか。

スキルアップ

技術の向上が見られるか。プロジェクト推進に必要なスキルが身に付いているか。

上記のような評価項目について、学生個人の行った活動を評価するためには、プロジェクトそのもののプロセ

スを客観的に把握するためのデータおよび参加メンバーである学生それぞれの活動についてのデータの蓄積が必要である。

そのためには、全メンバー共通の課題や条件の設定が必要であると考えている。プロジェクト型科目登録に際して提出する「登録願書」をはじめとして、適宜課される「プレゼンテーション」、「活動報告書」の提出、毎回のミーティングごとに担当を決めて作成する「議事録」などの書類、資料により、定量的な評価を行うことが可能となる。それには、上記運営体制の項でも述べたように、プロジェクト内でのルールづくり、共通フォーマットの活用を行うことが必要である。また、ミーティングやメーリングリストを活用しての連絡、報告の仕方、その内容など、全員が他者の活動状況を知ることのできる環境を整備することにより、学生自身が、他者からの刺激を受け、おのずと互いに評価し合うことになり、個人への評価への不公平感は払拭できると思われる。

このような活動の記録による評価については、小学校、中学校教育の中にも取り入れられている、「ポートフォリオ」を用いた評価に、学ぶべき点がある。教員が学生を評価するための素材とするだけでなく、プロジェクト型科目においては、振り返りが重要であると述べているとおり、学生にとって、自身の成長の過程をとどめるといった目的以外にも、何を選択して残していくかを学生自身が考えるプロセスが与える教育効果についても検証が必要である。

科目設置後も、実情に即して継続的な検討を重ねるとともに、本取組において創成する「プロデュース・テクノロジー」によって示されるプロデュース能力の要件を活用したより高度な評価体制の構築への提案を行ってみたい。

2) 最終成果に対する評価

上述のとおり、最終成果発表会を開催することにより、他者からのプロジェクトに対する評価を受けることは、非常に重要なことであり、学生のモチベーションアップにもつながる。最終成果に向けて、常にプロジェクト内部において、これらの評価基準をもって自己評価しながら進めることは重要であり、このことは、プロジェクトを取り巻く社会についても考えるきっかけとなる。今後、下記の観点を中心に評価基準を定めていく。

目標の達成度

テーマおよび、当初の企画書に基づき、目標とする成果が達成できたか。

新規性・独創性

テーマに基づき、アイデアや工夫をこらして成果を生み出すことができたか。

社会性

対社会、対テーマ提案者を意識した活動となって

いるか。

表現

成果を効果的に伝えるような表現ができたか。的確なプレゼンテーションができたか。

3) テーマ提案者による評価

テーマ提案者が、提案したテーマに基づきプロジェクトを推進した結果、満足できる成果が得られたかどうかを点数評価することにより、そのプロジェクトが、自己満足にとどまらず、テーマ提案者のニーズに対して適切な目標範囲を設定し、成果を上げることができたかどうかを評価することとなる。

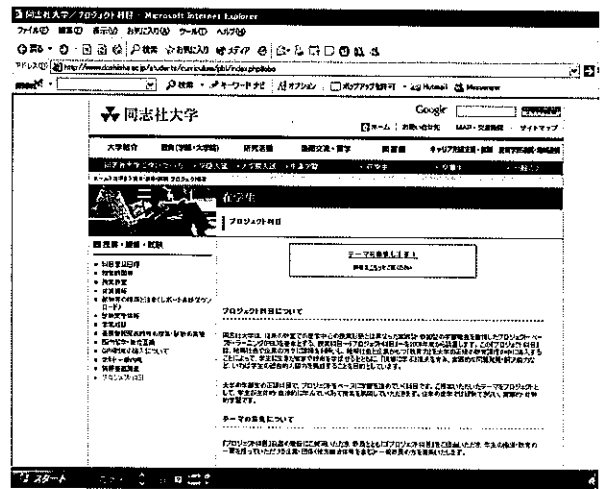
全学部へ提供するこの「プロジェクト型科目」は、新たな試みとして、スタートする。従来の科目と同様、学生への授業アンケートを実施するとともに、本科目独自のアンケート等による運営に対する評価が必要であると考える。

今後、履修学生からの情報収集のみならず、科目代表者の教員や、テーマ提案者など、現場からの運営体制に関する評価、事務局からの情報収集等、多角的に運営体制について分析し、より教育効果を高める評価体制づくりが必要である。初年度の運営をふまえ、継続的に検討し、柔軟に対応していくべきであると考えている。また、そのためには、プロジェクトや個人に対する評価を行うためのデータを一元的に管理、蓄積していくくみを構築し、科目評価のみならず、履修した学生が、自身のキャリアデザインを考える上での活用も可能となるようなものへと発展させていきたいと考えている。

2.2.4 2006年度 プロジェクト科目の設置

本取組において検討が進む中、本学において、プロジェクト型科目の設置に向け、準備が進められた。2006年度「同志社大学プロジェクト科目」の設置に向け、全学部より、教務主任を中心とした「プロジェクト科目運営委員会」が発足し、教務部教務課が科目運営の事務局となり具体的な設置準備が開始された。

2005年12月12日、「プロジェクト科目」についての概要および募集要領が公式発表され、200件近い応募があった。(2006年度のプロジェクト科目については資料編第2章掲載)



2.3 プロジェクト型科目を補う座学科目

上述の「プロジェクト科目」が設置されるにあたり、履修する学生の多くは、「プロジェクト」型の活動に関する経験が乏しいと考えられる。特に低学年次生については、大学生活の中で、「プロジェクト」型の活動へ参加する機会をはじめ得る場合がほとんどである。

ローム記念館プロジェクトの運営においても課題となっているのがこの点であり、プロジェクトが軌道に乗るまでには、指導者となる教員、企業担当者がかかなりの時間と労力を費やし、プロジェクトの実施計画、実施体制を構築せざるを得なくなる状況を生んでいる。

1セメスター(約4ヶ月)もしくは、2セメスター(約8ヶ月)というさらに短い期間の中で、科目としてのプロジェクト活動を実施するためには、プロジェクト活動の基礎知識については、大学として、別途教育する場が必要であるというのは、他大学における調査でも明白である。

本取組では、主にプロジェクト科目登録学生を対象とした、プロジェクト活動の基礎知識を習得するための科目として、座学による「プロデュース学概論」を開講することとした。

「プロデュース学概論」は、同志社大学「学際科目」の一つとして設置する。「学際科目」とは、急速に発展し変化する科学技術と社会の中で、伝統的な従来の学問領域では対応し難い新たな対象領域を扱うために、複数の学問分野に関係する学問・研究を教育素材とした学科目として設置されている科目である。プロジェクト科目同様、全学設置の教養教育科目として位置づけられている。

この「プロデュース学概論」は、春学期(4月~7月)に設置し、主に、同時に進行する通年型のプロジェクト科目登録学生、および、秋学期に開講するプロジェクト科目への登録を希望する学生に対して、プロジェクト科

目履修のために必要な基本的スキル習得、モチベーションアップ、そして、「プロジェクト」を推進するために必要な「プロデュース能力」概念の涵養を行う。

「プロデュース学概論」の授業計画は、以下のとおりである。

- 第1週 「プロジェクト」型で行う活動とはプロジェクトとはいかなるものか
- 第2週 「プロデュース」に必要な能力とはなにか
「プロデュース・テクノロジー」とは
- 第3週 「プロジェクト」を企画・提案するためのスキル
ビジネスマナーや自己表現について
- 第4週 「プロデューサー」について学ぶ①
社会の第一線で活躍するビジネス・プロデューサーによる講義
- 第5週 「プロデューサー」について学ぶ②
社会の第一線で活躍するサイエンス・プロデューサーによる講義
- 第6週 「プロジェクト」を推進するためのスキル
プロジェクト・ベースド・ラーニングの実践について
- 第7週 「プロデュース」とは
アクティブ・プロデュースについて学ぶ
- 第8週 「プロデューサー」について学ぶ③
社会の第一線で活躍するエンターテイメント・プロデューサーによる講義
- 第9週 歴史におけるプロデュース①
社会を動かす力ー中世の風景からー
- 第10週 歴史におけるプロデュース②
社会を動かす力ー近世の風景からー
- 第11週 「プロジェクト」を記録する必要性
議事録、活動記録について
- 第12週 「プロデューサー」について学ぶ④
社会の第一線で活躍するソーシャル・プロデューサーによる講義
- 第13週 まとめ 企画立案演習

本講義では、実社会での豊富な経験を持つゲストスピーカーを招いての、演習をまじえた基礎的なスキル習得と、本取組の成果である、「プロデュース・テクノロジー」についての理解を促す。

第3、6、11週では、「プロジェクト」型活動に必要なスキル修得のために、ビジネスマナー、プレゼンテーション、問題発見・解決、議事録・活動記録などの必要性に関するテーマ設定を行った。並行して開講される「プロジェクト科目」や、「ローム記念館プロジェクト」における学生のアクティビティの向上を目的に、実践的な内容を中心に進める。ローム記念館プロジェクトの推

進においても、はじめてプロジェクト型の活動に取り組む学生にとって、プロジェクトにおける自身の位置づけや、役割を理解し、テーマに沿って自身の考えやアイデアを形にしていくプロセスについて、その順序や方法を学ぶ機会がない環境は、プロジェクトの円滑な推進を阻害することがわかってきている。本科目では、プロジェクト科目やローム記念館プロジェクトの推進フェイズにできるだけ合わせ、プロジェクトにおける学生の自主的な行動のきっかけとなるようなテーマの設定を行った。これらの講義は、プロジェクト型教育に取り組む本取組推進担当教員と、企業人として活躍する講師のコラボレーションにより実現可能となった。

また、第4、5、8、12週では、社会の第一線で活躍している「プロデューサー」を招き、講義を行う。我々は、社会におけるプロデュースを、4つの分野に大別し、取組を進めてきた。新たな事業を興す「ビジネス・プロデュース」、社会のしくみづくりや都市計画などを行う「ソーシャル・プロデュース」、アポロ計画やカミオカンデなどに代表される「サイエンス・プロデュース」、そして、プロデュースという言葉から連想される代表的な分野である「エンターテイメント・プロデュース」である。本取組では、プロデュース・テクノロジーの創成に向けて、これらの4分野にカテゴライズした「プロデューサー」へのインタビューを行った。インタビューでは、プロデューサーの育ってきた環境やものづくり、ことおこしの経験についてのインタビューを通して、「プロデュース」という行為の普遍的要素抽出を試みた。プロデュース・テクノロジーについての詳細は後述するが、このインタビューに対して協力を得た、各分野のプロデューサーを招いての講義を行うことにより、プロデュース・テクノロジーにおける諸要素のケーススタディの場になるとともに、学生のプロジェクト活動および成果物へのイメージづくりを促進させ、モチベーション付与の機会としても有効であると考えている。

あわせて第9、10週において、既知の歴史的事象について、その背景や環境、歴史を動かす力がどのように働いたかを学ぶことにより、学生自身が行う活動が持つ社会との関わりや、社会への影響を考える機会とする。

第13週の最終回では、担当教員全員で、これまでの講義をふまえ、まとめとなる演習中心の講義とする予定である。具体的な内容は、各回の講義の状況を鑑み、分析の上、決定する。

プロジェクト科目が、京田辺・今出川の両校地で開講されることから、本科目も、京田辺・今出川両校地で履修可能となるよう、ネットワーク回線を利用した遠隔講義システムを活用し、2校地間での遠隔講義を採用する。各校地の履修学生数は約100名、全200名程度の登録が可能である。履修年次の制限は設けず、全学部に広く提供

する科目とした。

本科目では、毎回の講義について、講義の内容に関する理解をはかるとともに、テーマについて自己の意見をまとめる機会とすることを目的とした小レポートを課す。このレポートに関する評価をもとに成績評価を行うこととした。テスト形式で理解度をはかるのではなく、毎回の講義を受講し、その内容について、振り返り、自身の考えを表現するというプロセスこそが重要であると考えている。本科目とプロジェクト科目をあわせて履修する学生の教育効果についても、継続的に分析し、より充実した授業運営を目指す。2006年度は、新たな試みとして、本取組推進者を中心に開講するが、次年度以降、多角的な分析を行い、より学生のニーズにあった授業を行うため、全学の教員への働きかけを行い、より充実した教育プログラムとして展開していく。

2.4 国外調査

本取組におけるプロジェクト型科目構想にあたり、プロデューサー養成について先進的に取組が進んでいるアメリカを中心に、実践型教育の現状および、プロデュース能力の涵養の手法等を調査するため、アメリカ、イギリス、フランスの教育機関への視察、調査を行った。

2.4.1 アメリカにおける教育カリキュラム等について

今回のアメリカにおける調査先は、第1章の取組概要の1-4に記載したとおりである。ここでは、これら調査対象大学等における教育カリキュラム、教授法、学習環境について、概説する。(詳細は資料編第1章掲載)

(1) 教育カリキュラム

今回の調査大学等の中で、特にプロデュース能力の教育のために充実したカリキュラムを用意しているフィルム系スクールとデザイン系スクールをとりあげる。ここで注目すべきことは、いくつかのスクールがプロデューサーや起業家の育成コースを設定しているが、プロデューサー、起業家を教育により育成することはできない。ただ、それになるための知識、方法を教育することはできるとしていることである。また、そのように考えるスクールでは、入学選考時に、プロデューサーに必要な能力であるパッション(情熱)、起業家精神、強い意欲、知識等を持っている学生を選抜するという方法を採用している点が興味深い。(Peter Stark Producing Program, USC, Film and Television, UCLA, その他、Graduate School of Business, Stanford University)

デザイン系スクールのParsonsのDesign and Management学部が行っている教育は、徹底した小人数

教育(学生数約300名)による例であるが、国内の調査で訪問した沖縄県立芸術大学(美術工芸学部デザイン専攻、学生数1学年20名)における教育、カリキュラム等との比較は、少人数教育のカリキュラム構築、教育効果の観点から興味深いものがあった。沖縄における3大学への調査では、現代GPプログラムとしての共通カリキュラムと各大学の特色(学生数等)に応じた教育カリキュラム、方法等の違いをみることができた。さらに、Parsonsの3年目に開講するプロジェクトライフサイクルの学習カリキュラムは、チームによる取組みである点などからも、本学におけるプロジェクト主義教育やローム記念館プロジェクトの運営にとって参考となる点が多かった。

今回の調査対象としたアメリカの大学等教育機関では、そのスクール独自のターゲット、教育理念に基づいて、明確な方針のもとに充実した教育カリキュラムを構築している。

(2) プロデュース能力開発のための教授法

プロデュース能力開発のための教授法として、アメリカの教育機関ではインターンシップとケースメソッドの活用が効果的なものと位置づけられている。この点、インターンシップなどは、映画製作等のプロデューサー育成のフィルム系スクールでは、現場の体験自体が教育カリキュラムとして必須のものともいえるので当然のことかもしれない。わが国においてもインターンシップは大半の大学が導入しているシステムとなってきたが、インターンシップの単位化、インターンシップカウンセラー・コーディネーターの配置など大学としてのバックアップ体制など参考になる点も多いと思われる。また、ケースメソッドの採用は、プロジェクト主義教育、プロジェクト型科目の運営などについても効果的な教育手法のひとつといえるが、スタンフォード大学ビジネススクールにおいてもその教育効果の有効性を評価しつつ、ケースメソッドの限界、デメリット等についても明確な認識と対策を押さえている点は参考とすべきであろう。

また、UCLAのFilm and Television Producing Programが行っている上級コースにおける現役プロデューサーや各分野の第一線で活躍する人材を講師に招いて開講する講座、同大学のプロジェクト・ベスト・ラーニングで実施しているプロジェクト型教育は、本学が2006年度から開講するプロジェクト科目とその基礎講座的な位置づけとなる学際科目「プロデュース学概論」の検討にあたって参考となった。この他、スタンフォード大学ME310の産学連携プロジェクトも含めて、アメリカの各教育機関の調査は、本学におけるプロジェクト型科目の検討とローム記念館プロジェクトにも有益な示唆を与えるものであった。

(3) プロデュース能力開発のための学習環境

ここでは、革新的な学習環境のモデルとしてスタンフォード大学のウォーレンバーグホールを紹介する。Media X、SCILとも最新のテクノロジーと工夫された空間構成が特徴となっている。

このウォーレンバーグホールの視察は、本学におけるプロジェクト型科目における学習環境や最新のIT関連設備と劇場空間、プロジェクトルーム、オープンスペースなどの空間構成を有するローム記念館におけるプロジェクト活動等にも大変有益なものとなった。

(詳細な説明、資料は資料編第1章掲載)



(1) Peter Wallenberg Learning Theater
吹き抜けの多目的スペース。正面には3面の大スクリーンがあり、最新鋭のサウンドシステムも完備。大空間を利用してのプレゼンテーションやセミナー、講義が行われる。持ち運びが便利なスタッキングチェアが備えてあり、レイアウトの変更は自在。両脇の2つの教室との仕切り壁、ロビーに面した開口部の開放により、41人から160人までの利用に対応できる。



(2) Break out space (BS)
BSは教室でも廊下でもない空間。多少の騒音があり、広く、自由な発想で活動できる場として設置されている。

2.4.2 イギリス・フランスによる調査

ヨーロッパのプロデュースの捉え方、プロジェクト型教育の現状を調査すべく、アート分野を中心とした調査を行った。

1. Royal College of Art (RCA)

イギリスのロンドンにある芸術大学であるRoyal College of Artは2年制の修士課程大学院である。デザイン科を中心に、イギリス国内や世界中から優秀な学生がファッションやアートを学ぶために入学する。ここでは、専攻ごとの特長なカリキュラムや、プロジェクト型教育について、有効な調査を実施することができた。

またRCAで実践されているような企業と大学、学生との関係は、日本における企業と学生との関係、コラボレーションとは、企業側の姿勢が大きく異なっているといえる。ローム記念館プロジェクトやプロジェクト科目における企業側の姿勢には具体的な成果や企

業利益を求める姿勢が強いと思われる。今後の企業との共同プロジェクト、企業と学生とのコラボレーションを考える上で、参考となる調査となった。

2. 国立高等装飾美術学校

パリの国立高等装飾美術学校において、Professor Jean-Louis Boissierにインタビューした中から、メディア・アートを学生に教えるにあたっての技術面における重要なポイントに関する意見を聞くことができた。

- 1) 制作技法が複雑であることを学生の理解させることが必要。
- 2) 特にプログラミングについては、非常にむずかしいが、自分でプログラミングができなくても、何をしたいのか、また何かできるかを知る能力が必要。
- 3) ニューメディアの特徴は、プログラミングであるともいえる。
- 4) インタラクティブ・ビデオやインタラクティブ・シネマを実践するには、道具つまりカメラの操作、どこに照明を設置するかという基本的なことに加えて、プログラミングを熟知することが必要となる。センサーなどのインターフェイスを使う場合は、特に必要となる。
- 5) これらすべての知識が必要である。
- 6) バリ第8大学の造形美術学部や国立高等装飾美術学校のアトリエでは、プログラミングの授業を強化している。自分でプログラミングできなくても、プログラマーに説明できるようになるためである。知らなければ何もできない。
- 7) ただし、純粋にプログラマーを養成するためのカリキュラムではないということも懸念されている。(詳細な説明は資料編第1章掲載)

2.5 国内調査

すでにプロジェクト型の活動を、大学のカリキュラムに組み入れ、運営している国内の大学は全国に存在しており、本学同様、文部科学省現代GPに採択されている、東京電機大学情報環境学部のプロジェクト科目、金沢工業大学の正課科目としての工学設計教育と課外活動プロジェクトである夢考房などの取組等がある。今回、プロジェクト型の教育に関する調査では、10大学8つの取組について調査を行ったが、いずれも、各大学の特色が生かされたプログラムとなっており、教育効果も高く、本学におけるカリキュラム構想に大変参考になる調査となった。

今回の調査先は以下のとおりである。

- 1) 東京電機大学情報環境学部
- 2) 東海大学開発工学部感性デザイン学科
- 3) 法政大学キャリアデザイン学部
- 4) 東京大学大学院情報学環
- 5) 関西国際大学
- 6) 琉球大学・沖縄県立芸術大学・沖縄国際大学
- 7) 金沢工業大学
- 8) 北九州市立大学国際環境工学部

それぞれの特徴は別図に示している。

(資料編第1章掲載)

プロジェクト型科目の構想を進めるにあたり、これらの教育機関において進められている取組について、実施体制、実践型教育を補完する取組、評価体制について、それぞれ参考とした箇所を以下に述べる。

2.5.1 実施体制

プロジェクト型のような、実践型の教育手法を用いることにより、十分な教育効果を得るためには、各大学の持つリソースや環境を最大限に活かすことのできる体制を整えることが重要である。われわれが調査を行ったそれぞれの教育機関においても、各大学の特色が活かされ、人材育成に大変有効な実施体制が取られていると言える。正課授業、課外活動いずれの場合においても、その組織の特色が活かされてこそ、魅力的なプログラムとして発展する。

例えば、学生にとっての「学習アドバイザー」等、学生の側に立つ存在として、教員以外のスタッフの積極的な活用は、学生の活発な活動を喚起する手法として、プロジェクト型活動にとって必要なファクターであると考えられる。

また、学生をチューターとして実践型教育に採用している例もあり、教員をサポートし、プロジェクト型活動の教育的効果を上げる意味においても評価すべき点である。

また、大学と連携先の企業とのコーディネートや、関連授業の講師の人選、学生の企業実習、基礎研修などの場において、基幹企業を設けることも有効であると考えられる。企業において、即戦力となりうる学生の育成をはかるためには、大学間の連携のみならず、趣旨に賛同する企業の積極的な協力なしには、その実践的な教育プログラムを構築することはたやすくはない。産学連携による教育プログラムを、より有効に機能させるためには、企業間のネットワークや、企業体験の現場、豊富な経験を持つ協力者など、企業の持つリソースの提供を得、大学のシーズとのマッチングをはかることが重要な鍵とな

る。

その他、運営体制として、プロジェクトテーマのレベル設定や、企業と学生のマッチング、教員のかかわり方、教育プログラム自体の価値についてなど、他大学の調査において参考となる点が多くあった。

2.5.2 実践型教育を補完する取組

プロジェクトや、フィールドワーク、実践型の取組を進めるにあたっては、その活動をサポートする体制の構築が必要である。特に社会とのつながりを持つことが求められる活動へ学生が参加する場合には、社会経験の少ない学生にとって、ビジネスマナーやITリテラシー、基本的なビジネス向けソフトウェアの活用スキルなど、最低限の基礎知識、能力を身につけるための手法を取り入れることは、大学の役割であり、身に付いているという自信が、学生のさらに活発な活動へと結びつけることが可能になる。

正課授業の整備とあわせて、課外活動環境の充実に取り組むことは、教育効果を上げる大きな要素となる。関連施設利用の面においても、学生にとって、自由で活発な活動を妨げないための環境整備が必要である。学生の主体性を損なわない環境作りを実現することは、実践型の教育手法を運営するにあたり、その効果をより上げるために必要なことであると考えられる。

また、産学連携による取組においては、企業とのミスマッチを防ぎ、安定した運営を維持するために、実践までのステップを重視する必要がある。大学が、プロジェクト型活動へのイメージづくり、活動のベースとなる基礎知識習得のための取組を行っていく必要があることは、今回の調査および、ローム記念館プロジェクトへのヒアリング調査においても明確になった。

2.5.3 評価体制

単なる知識の習得をはかるのではなく、学生が取り組んだ活動について、実践した姿勢や、成長の度合いを、客観的に評価することは非常に難しい。他大学等への調査においても、評価体制について確立している機関はあまりないといえる。本学においても、プロジェクト型教育において、学生個人に対して、定量的な評価を行うための評価基準については、継続的に検討していく必要があると考えている。

今回の調査では、評価の手法として、プロジェクト成果を公開し、第三者の評価を得ることのできる体制を整えるとともに、それらのアーカイブ化や情報公開などに注力している大学がいくつか見られた。参加する学生間

の相互評価や、教職員や学外者を交えた評価体制など、いかに定量的評価をとり入れ、客観的な評価制度に組み上げていくかが課題となる。プロジェクトテーマ採択時の評価、プロジェクト終了後の成果や学生個人の評価について、今回のさまざまな取組を参考として、そのしくみと評価体制を整備していきたい。

3. プロデュース・テクノロジーの創成

ローム記念館プロジェクトにおけるデジタルコンテンツ制作を推進していく過程において、企画立案能力、問題発掘・探求能力、コミュニケーション能力、表現能力、予算・資金調達力、リーダーシップなどの「総合的人間力＝プロデュース能力」が、次世代人材育成の重要な鍵であることを確認した。本取組では、このプロデュース能力育成の基盤を与える手法として「プロデュース・テクノロジー」の創成を目指すに至った。前章のプロジェクト型科目の実践においても、この「プロデュース・テクノロジー」の概念および、ここで述べるそれぞれの要件を理解した上で進めることにより、自身に不足している要件は何か、また伸ばすべき力はどのようなものであるかを把握することができ、より効果的に学ぶことができると考えている。

3.1 「プロデュース」とは

本取組を進めるにあたり、その中心的語彙である「プロデュース」、「プロデューサー」という言葉の定義について述べておく。

「プロデュース」と「プロデューサー」

「プロデュース」という言葉について、まず解説する。

英語の「プロデュース」という言葉を聞けば、ネイティブスピーカーは、普通動詞としての用法をイメージする。「He produces good films」というように使われる。日本においても同様に、「彼はよい映画をプロデュースする」「このニュータウンは彼女がプロデュースした」というように、動詞として用いられることが多い。

また、英語、日本語ともに、名詞として用いられる場合もある。「the musical "Anny" was his produce」というように、日本語でも「この町のプロデュースは、彼女が行った」ということができる。このように、「プロデュース」という言葉は、日本語、英語ともに同じような形で使われる。

そして、興味深いことに、日本語には「プロデュース」という行為を意味する言葉がないという現実がある。「段取りする」「構想する」「企画する」「運営する」「管理する」などといったいろいろな動詞を試みても、「プロデュース」という言葉を日本語で表現することはなかなか難しい。なぜなら、英語の「プロデュース」という言葉は、思いつくそれらの語彙すべての意味を含む言葉となっているからである。そもそも、日本語でも英語でも動詞は単独の行為を示すのが一般的な用法である。最近頻繁に使われるようになった「アクセシビリティ」「アカウントビリティ」「コンプライアンス」といっ

た難しい英語の語彙でも、基本的には単独の行為を表す動詞がもととなっており、なんとか日本語への翻訳が可能である。日本語においては、「たたきつける」、「払拭する」といった複合動詞であっても、2つの行為を重ね合わせるのが精一杯であるので、英語の「プロデュース」が表しているような多様な行為を表すことは難しい。「プロデュース」という言葉は、複数の行為の集合を意味する言葉であり、動詞として特殊なものひとつと言えるが、日本語、英語ともに同様の用法を持つ言葉として普及しつつある。

それではなぜ、言葉や文化を異にしている意味や用法が共有され、「プロデュース」という言葉を発するとニューヨークでも京都でも同様のことがイメージされるのであろうか。

それは、「プロデュース」という行為が、意味するものが、20世紀におこった映画作りなどの一連のプロセスをイメージさせるからであろう。一日のうち何時間かを、映画やテレビを見て過ごすことの多い現代において、「プロデュース」という動詞は、映画やテレビ番組制作の分野での職種を表す名詞「プロデューサー」からイメージすることが多いのではないだろうか。

現代では、映画やテレビ番組を作る過程において発生する手順「企画する」「撮影隊を組織する」「オーディションをする」「撮影する」「マーケティングする」「広告をつくる」といった複数の段階的行為を、世界中の多くの人々が想像することができるようになってきている。つまり、「プロデュース」という動詞は、映画などの「プロデューサー」という言葉に影響を受け、そのプロセスはある種普遍的な知識となっていると思われる。

「プロデュース」という言葉は、形ある製品を意味する言葉「プロダクト」と同じ語源を持ち、「ものをつくる」という意味にも使えるが、社会一般での用法は、明らかに「映画のプロデューサー」などとして用いる概念からのものが多く使われるようになってきていると思われる。

そして、現在、この「プロデュース」「プロデューサー」という言葉は、映画やテレビ業界以外の分野においても使われるようになってきている。例えば建築会社の社員が、「都市計画プロデューサー」という肩書きを持っている場合や、薬品会社の研究員が「メディカルプロデューサー」と呼ばれる場合もある。インターネットで「プロデューサー」という言葉で検索をかけてみると、「エコ環境プロデューサー」「市民組織プロデューサー」「ビーチプロデューサー」「ウェブプロデューサー」「建築プロデュース」「アニマルプロデュース」「ライフスタイルプロデュース」など、実にさまざまな「プロデューサー」「プロデュース」という言葉が見つかる。

このように、映画、テレビの分野にとどまらず、「プロデュース」「プロデューサー」という言葉が急速に普

及している現実が見て取れる。「プロデュース」「プロデューサー」という言葉が作り出す概念が、現代社会を構成するあらゆるジャンルの仕事に応用され始めているのである。

本取組における調査、研究において、「プロデュース」という言葉がカバーしている範囲が明らかになりつつある。われわれは、「プロデュース」とは、以下の5つの一連の行為のことであり、これらのプロセスすべてを行う人を「プロデューサー」と定義づけた。

- 1) ゼロから何かを構想し企画する
- 2) 人的組織をつくる
- 3) 運用資金を調達する
- 4) プロジェクトを管理する
- 5) 世間に成果を問い、評価する

そして、これらの一連の行為のうち、「ゼロから物事を企画する」ということが、プロデューサーが行う重要な仕事であると考えている。「人的組織をつくる」ところから始めればプロジェクトマネジメント (PM) を連想させ、「プロデューサー」とよぶには逡巡が生じる。「プロデューサー」として最も重要な要素は「最初の企画を思いつくこと」であることは、多くのプロデューサーが認めていることでもある。アメリカの大学でも「プロデューサー」の定義に関する調査を行ったが、「Start from scratch」(ひっかくところから始める) という言葉が示す「ゼロから企画する」ことが「プロデューサー」の前提条件となっている。

国内においても、プロデュース研究に関する見識者である元博報堂小島史彦氏は、「プロデュース」という行為について、「過去の経験値から類推することができない未経験のことを行うことをいう」と言っており、「プロデュース」を、ゼロからおこす「事おこし」という定義を示している。また、民俗学者の梅棹忠夫氏は、著書「妄想と行為」の中で、「妄想からプロデュースがはじまる」と述べており、「プロデュース」や「プロデューサー」という言葉に、「ゼロからの構想」という意味が含まれるということについては、日本でも社会的に認知されているようである。

企業の中でも、発想そのものや、方法論が既知でない新しい事業部門、新しい商品開発組織などを立ち上げるような場合、その行為を「プロデュース」と呼び、その一連の行為をする人を「プロデューサー」と呼んでいるのではないだろうか。

例えば、「プロジェクトを管理する」というプロセスについては、チームに与えられた目標を達成するために、人材・資金・設備・物資・スケジュールなどをバランスよく調整し、全体の進捗状況を管理する手法を「プロジェクト・マネジメント (PM)」という。IT業界を中心に、すでに研究が進み、体系化されつつあり、多くの企

業でも、「プロジェクトマネージャー」という言葉は聞き慣れたものとなっている。

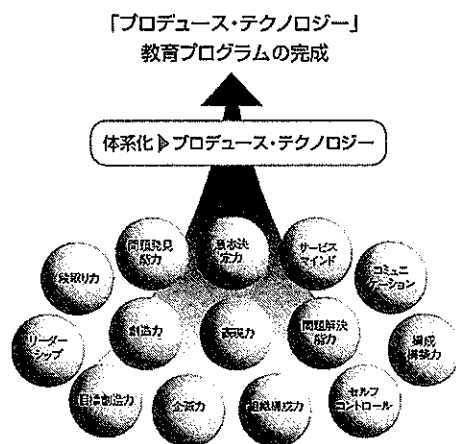
このようなPMやMBAで従来研究されてきた概念、手法とは異なり、われわれは、「ゼロから何かを構想し企画する」というプロセスに特に注目し、そこから「プロジェクト」が動き出すまでの、「人的組織をつくり」「運用資金を調達する」プロセスと「プロジェクトを管理する」プロセスを結びつけ、そして「プロジェクト」の結果、「世間に成果を問い、評価する」という最終プロセスまでを一連の行為「プロデュース」であると位置づけ、その普遍的要素を抽出し、体系化することにより、教育プログラムへの発展を目指している。

3.2 プロデュース・テクノロジーとは

「プロデュース」の定義に基づき、本取組で創成を目指す「プロデュース・テクノロジー」とは、「プロデュース」を行うプロセスにおいて必要とされる能力を抽出し、体系化することにより、再生産可能な「テクノロジー」として、プロデュースに必要な能力育成の基盤を与えることのできる手法を意味している。

では、「プロデュースに必要な能力」、いわゆる「プロデュース能力」とはどのようなものだろうか。

「プロデュース」とは、簡単にいうと「思いつく→形にする→拡げていく」という一連のプロセスを通じて、モノづくりや事起こしを行うことである。「思いつく」ためには、着想力、発想力、想像力といった力が必要である。そして、アイデアを形にする中で、構想力、段取り力、構築力などの力を発揮し準備を整え、実行力、展開力で世の中に貢献していく。「プロデュース」するものは既知のものではないため、困難に突き当たることも多く、プロジェクトとして集団で取り組む場合も多い。したがって、そのプロセスにおいては、あきらめない、ゆずらない、疲れない、などという気質も重要な要素であると考えられる。



「プロデュース」という一連の行為においては、そのプロセスを遂行するための行動面についての能力と、その行為を下支えする心理状況、ものごとの捉え方、考え方などを含む自己の能力の関連性は深い。そこで、「プロデュース」という行為を、その行為の主体自身の内的創造性による部分「セルフ・プロデュース」と、その行為主体の、他者やさまざまな事象に対する外的創造性による部分「アクティブ・プロデュース」とに大きく二分し、それぞれについて、分析を行った。

また、すでにローム記念館で実践しているデジタルコンテンツ作成を素材とした産学連携によるプロジェクト型の教育プログラムでは、「企画→制作→運用」というプロセスの実践を通じて、プロデュース能力育成の実践的手法として、プロジェクト主義教育が極めて有効であることも分かってきた。実際に、プロジェクト主義教育を本学の新たな教養教育の大きな柱として据え、2006年度からプロジェクト科目を設置するが、そのプロジェクト主義教育をより高度化させるためには、「プロデュース・テクノロジー」を活用することが、極めて有効であると考えられる。

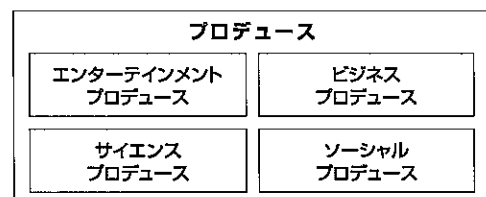
「プロデュース」は、対象の大きさの差はあるが、プロジェクト活動のみならず、社会生活全般において、日々行っている行為である。「家族旅行のプロデュース」、「友人の誕生パーティのプロデュース」などのようなことは、「プロデュース」であると意識していない場合も多いが、実際に誰もが経験している。このような場合にも、「プロデュース・テクノロジー」を理解し、その視点を持って活動を行うことにより、その内容の創造性を高めることが、めまぐるしく複雑に変化する現代社会においては、不可欠なことである。

本取組では、「プロデュース・テクノロジー」という新たな「プロデュース能力育成」の仕組みを研究・開発し、本学における教育プログラムとしてのみならず、広く社会において活用することのできる新たな人材評価指標として発展させることをめざした。

3.3 プロデュース・テクノロジーの体系化

3.3.1 体系化の方法

本取組では、まず、社会において行われている「プロデュース」には、主に4つの分野が存在すると考えた。



アイデアをビジネスチャンスとして活かし、会社を興すなどのビジネスを創造する「ビジネス・プロデュース」、社会の新たなしくみを構築したり、都市計画を組み上げたり、社会の構造を創造する「ソーシャル・プロデュース」、また、アポロ計画や、カミオカンデなどに代表される、科学技術を駆使して人類の新たな可能性を創造する「サイエンス・プロデュース」、そして、近年注目されている映画やアニメ、マスメディアなどの分野における創造「エンターテインメント・プロデュース」である。

このような4つの分野から「プロデュース・テクノロジー」創成のための諸要素を抽出する方法として、現在、国内外の各分野の第一線で活躍している人材を選択し、インタビューを実施した。

インタビューの結果から、プロデュースを行っているプロデューサーが、暗黙知として身につけ、活用している能力を「プロデュース能力」として抽出し、分析することを試みた。

「プロデュース」が「ゼロから何かを構想し企画する・人的組織をつくる・運用資金を調達する・プロジェクトを管理する・世間に成果を問い、評価する」という一連のプロセスであると定義するとき、上述の4分野、約50名のプロデューサーへのインタビューによって、いずれの分野にも共通する「プロデュース」に必要な普遍的要素の抽出をはかることが可能であると考えたからである。(インタビュー対象リストは資料編第3章掲載)

3.3.2 アクティブ・プロデュースとセルフ・プロデュース

体系化をはかる効果的な手法としては、プロデュースを外的創造性としての部分を「アクティブ・プロデュース」として、また、内的創造性の部分を「セルフ・プロデュース」として明確に区別することで理論的な整理を行った。

上記のインタビューでは、プロデューサーの幼少時代からの人生経験や、自身の持論、プロデュースした事象に関連した、さまざまな事柄が話された。この中から、「プロデュース」に必要な要素抽出を行い、まずその代表的なキーワードにより、アクティブ・プロデュースと、セルフ・プロデュースにおいてカテゴリー分けを行い、体系化作業を行った。

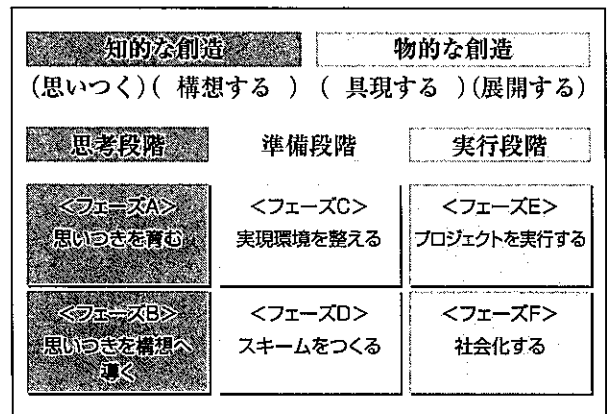
【アクティブ・プロデュース】

外的創造性による部分である「アクティブ・プロデュース」については、プロデュースの主体が、ゼロから何かを構想、企画し、人的組織を作り、運用資金を調達し、プロジェクトを管理し、世間に成果を問い、評価するという一連の行為が、どのような要素により成り立っている

か、その分析を進めるために、その一連の行為のプロセスを時系列に大別し、そのフェーズを軸に体系化を図った。

プロデュースが始まってから終わるまでの段階を、様々な視点で分けることができるが、「思考段階→準備段階→実行段階」や「知的創造→物的創造(思いつく→構想する→具現する→展開する)」、または、そのプロセスを「1人→少数→必要数」といった人的資源など、さまざまな角度から検討した結果、アクティブ・プロデュースを以下の六段階のフェーズで表すこととする。

- A 思いつきを育む
- B 思いつきを構想へ導く
- C 実現環境を整える
- D プロジェクトスキームをつくる
- E プロジェクトを実行する
- F 社会化する



インタビューを進める中から、抽出された要素(行為)は、これらのフェーズのいずれかにあてはめていくことが可能であり、それぞれのフェーズごとに、「プロデュース」をする上で必要な要素(行為)が明らかになっていった。以下にフェーズごとのプロセスの概要を解説するが、学習者がそのプロセスを理解し、どのような力をつけることが必要か、また自分に不足しているのはどのような力なのかなど、実践に役立てるための教育手法として、ケーススタディを用いた教育を実践することが有効であると考えている。特に、フェーズA「思いつきを育む」のプロセスは、今まで体系的に示されてこなかった部分であり、本取組の独自性が高い部分であると考えている。

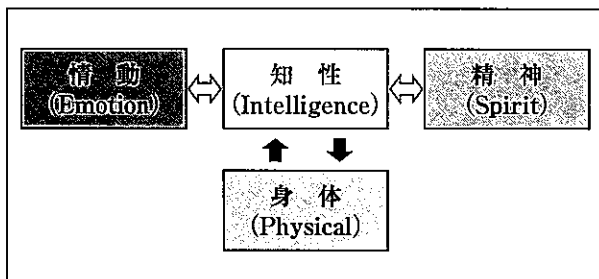
本取組の事業年度中では、このプロデュースに必要なプロセスの検証にとどまったが、今後、そのプロセスにおいて必要となる具体的な力とはどのようなものであるか、という視点に立ち、それぞれのプロセスを検証し、プロデュース能力をアクティブ・プロデュースという切り口で整理していきたいと考えている。

【セルフ・プロデュース】

セルフ・プロデュースでは、プロデュースの主体が、プロデュースの行為において、どのような内的創造性を必要としているかを検証する。

まずはやってみようという「勇気」や、心のエンジンとなる「情熱」など気持ちの部分が重要であると言える。そして、専門分野だけではなく、幅広い「教養」をベースに思考して、問題解決に取り組むことや、あらゆる工夫を行うことが必要である。さらには、心の道標となる「良心」や、やってのけようという「大志」のような羅針盤がなくては多くの賛同者を得ることができない。

つまり気持ちを表す「情動 (Emotion)」、思考をつかさどる「知性 (Intelligence)」、共感を呼ぶ「精神 (Spirit)」がバランスよく備わっていて始めて、多くの困難をも乗り越えて成果を導き出すことができると言える。多くのプロデューサーはこれらの内的創造性の重要性を説いており軽視できないものである。そして、「プロデュース」という行為を下支えする「身体 (Physical)」が保たれていてこそ、情動、知性、精神がプラスに作用するのである。インタビューの場においても、プロデューサーといわれるどの人も「元気」であることを実感した。「プロデュースするには体力が必要だ」ということは、多くのプロデューサーの口から出た言葉であり、プロデュースにとって、重要な要素であると言える。



セルフ・プロデュースの能力は、アクティブ・プロデュースへ様々な形で影響を及ぼす。セルフ・プロデュースの力が強ければ、プロジェクトの進捗がスムーズに進むことにもつながり、より大きな成果を得ることとなる。また、アクティブ・プロデュースを多く経験することで、セルフ・プロデュースが鍛えられ、より強い力を生み出すことになる。このようにセルフ・プロデュースの能力は、「プロデュース」の行為を下支えし、アクティブ・プロデュースの能力とともに、習得されていくのである。

セルフ・プロデュースのより深い研究は、本事業期間においては残念ながら行うことができなかったが、さまざまな分野の知見を得て、次年度以降、継続的な研究を重ね、教育プログラムへと発展させていくものとする。

3.3.3 ケーススタディ

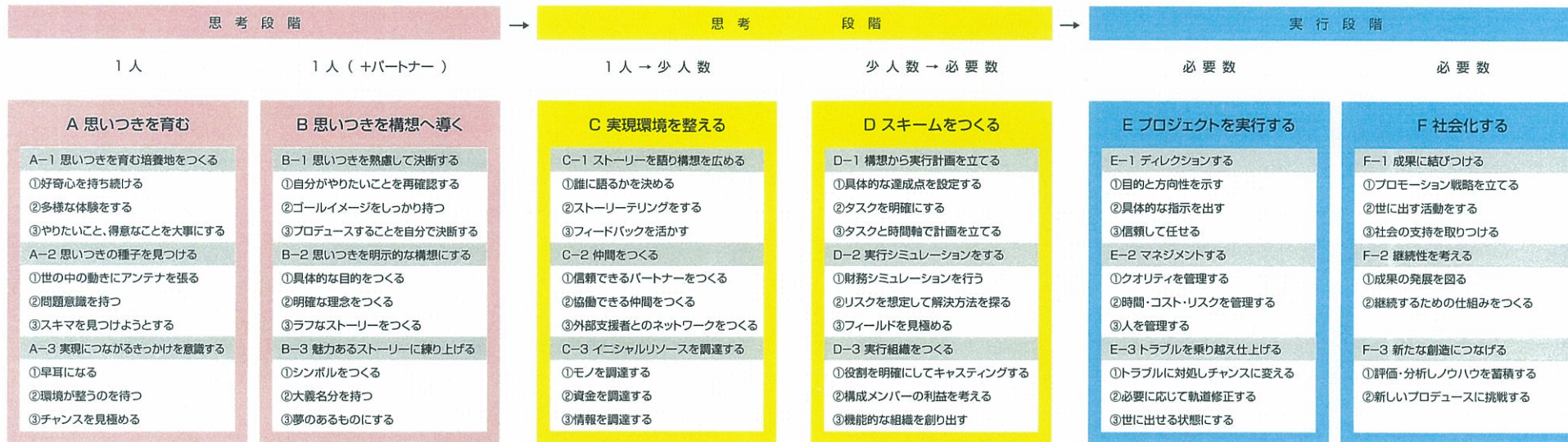
プロデュース・テクノロジーの体系、理論を十分に理解するには、抽象的ではなく、具体的な事例、ケーススタディによって、学ぶことが効果的である。したがって、プロデューサーのインタビューによって得ることのできた情報は、大きく3つに分け、整理し、ケーススタディの教材として活用する。プロデュースをするにあたって基盤となっていたり、さまざまなプロデュースの経験から生み出された本人の「持論」、幼少期から現在に至るまでのさまざまな「体験」、そして実際にプロデュースした「プロセス」、これらの情報を、体系化された「プロデュース・テクノロジー」について学ぶ学習者が、ケーススタディとして用いることができるよう要件ごとに整理を行った。

また、プロデュース・テクノロジーの学習者は、大学生のみならず、児童や生徒、ビジネスマン、一般市民まで想定していることから、幅広い学習者に対し理解を深めることができるように、4分野のプロデューサーへのインタビュー内容に加え、歴史上の人物についてのプロデュース事例を抽出し、体系化理論を補完する資料として位置づけた。

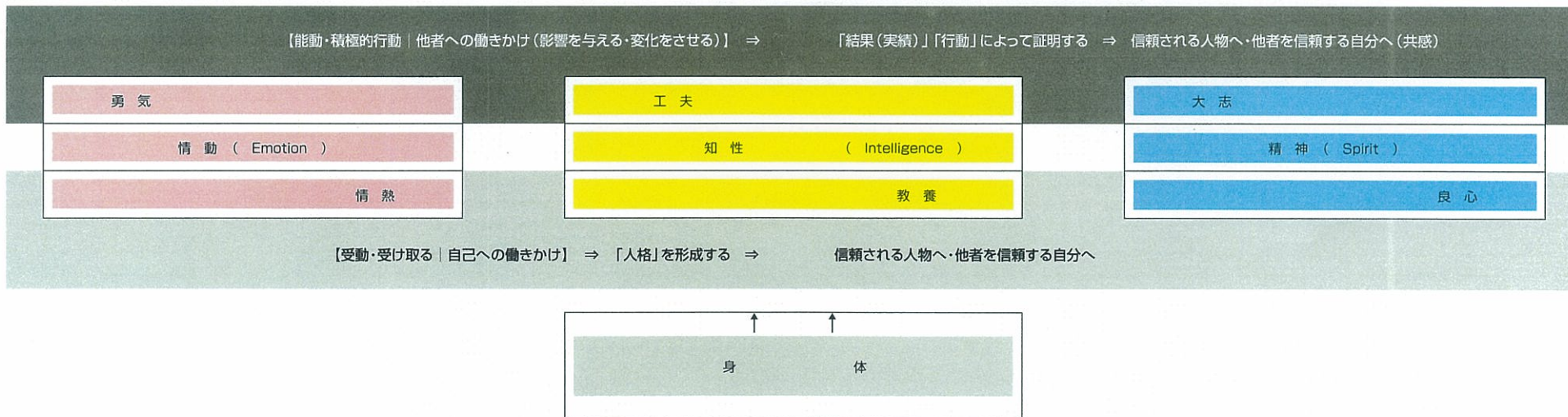
本取組では、「プロデュース」を歴史という切り口において検証していくために、他大学の歴史研究者を招いての研究会も開催した。ここでは、歴史を動かした人、もの、力をテーマとして、「知識」と「情報の蓄積」と「管理」、そして意志決定のメカニズムについて意見交換を行った。現代において歴史に名を刻んでいるのは、それぞれの時代の覇者であり、実際に国家の運営において意志決定をした「プロデューサー」はそれらの人物ではあるが、その決定を下すためには、さまざまな情報を集積した「文書」が必要であり、それらを集め、意志決定者に伝えるという意味において、大きな影響を及ぼした人物がいる。彼らは平安時代において、家業として情報を集積し、「日記」という形でそれを財産として残し、影響力を維持していた。古代、中世においても、時代を動かす「プロデュース」のプロセスにおいて、情報と、それを集め的確に活用する人と家業組織、そしてその人を生み出し、存在を維持させる社会のしくみがあった。文書、情報を中心として、歴史における「プロデュース」を研究することは、プロデュース能力涵養のためのケーススタディにもおおいに役立てることができる。(歴史上の人物についての抽出ケースおよび、歴史的事象におけるプロデュースについての論考は資料編第3章掲載)

プロデュース・テクノロジー

アクティブプロデュース



セルフプロデュース



3.4 アクティブ・プロデュース詳論

本取組では、プロデュース・テクノロジーを前頁の体系図にまとめた。

ここでは、われわれが研究を行ったアクティブ・プロデュースについて、プロデュースに必要なプロセスを中心に解説する。

3.4.1 フェーズA思いつきを育む

- 1：思いつきを育む培養地をつくる
- 2：思いつきの種子を見つける
- 3：実現につながるきっかけを意識する

プロデューサーのもっとも重要な役割は最初のアイデアそのものを思いつくことである。プロジェクトマネージャーなどとプロデューサーはこの点において役割が違う。プロデューサーは自分の思いつきを実現させる人のことであり、自分がやりたいことをまず思いつくことはプロデューサーの最も基本的な仕事であり最初の仕事である。プロジェクトを始動させるにあたってプロデューサーは他人が思いつかないことをどんどん思いつく必要がある。我々の調査からも多くのプロデューサーが「思いつき」の多産家であることが分かってきた。ここでは、プロデューサーが「思いつき」を育むプロセスや方法論について考える。この「思いつき」を、「ビジョン」や「考え」ということも出来るが、この最初のフェーズでは、自分の中から生み出されるものが、必ずしも根拠や実現性の上に立脚しなくてよいと考えられることから、「思いつき」と呼ぶことにした。

この「思いつきを育む」のフェーズでは、まず「思いつき」を生み出し、プロデュースの対象として育てていくための培養地を自分自身に持つことから始める必要があると考えている。「プロデュース」するための心得といったものである。

「思いつき」を育むためには、「思いつき」が生まれやすい環境つまり培養地をプロデューサーとなる本人が作ることを意識しなければならない。プロデューサーへのインタビューから、「思いつき」を育むための培養地をつくることは、

- (1) 好奇心を持ち続ける
- (2) 多様な体験をする
- (3) やりたいこと・得意なものを大事にする

であると言うことができる。

好奇心を持ち続けることは重要な「思いつき」を育む環境になる。好奇心によって、世の中は分析され、同様に好奇心の作り出すエネルギーによって、情報を集めることが出来る。好奇心を持つことによって「思いつき」を生成するための情報が集まるのである。「情報収集能

力」のベースを固めるプロセスとも言える。

そして、良い培養地を維持する方法として、実際に様々な経験をするのが重要である。自分が実際に見聞きしたこと、体験したことは、文字で読んだり、人から聞いたりする以上に、大きな刺激を伴うことである。「体験」することによって、遠いところから眺めていただけでは気づかなかったことに気づいたり、思いがけない感覚を覚えたりする。これは「思いつき」を生み出すことにも大きく関係づけられると思われる。プロジェクト型科目においても、自らが「体験する」「実践する」ことにより、そこから新たな自己発見や広がりを持つことができることにその意義がある。まさに「まず体験してみよう」というのは、「プロデュース」するための基盤づくりとして大きな意味を持つのである。

そして最後に「思いつき」を育む培養地として、自分がやりたいことを大事にする習慣も必要な要素である。「思いつき」が出てくるのは自分にとって大事な分野、得意な分野から出てくるのが自然である。自分の得意分野は何か、大切に思うことは何かと、自分自身に問う「自己分析」をまずやってみることである。

そして、「思いつき」を育む環境を日頃から整備するなかで、次は「思いつき」となる「種」を見つける必要がある。日頃、好奇心を持ち、自分の得意分野を意識し、さまざまな体験をすることをこころがけることをベースにして、実際に具体的な「思いつき」への成長する種(シーズ)を見つけなくてはならない。

シーズの獲得の方法として、

- (1) 世の中の出来事にアンテナを張る
- (2) スキマを見つけようとする
- (3) 問題意識を持つ

世の中は絶えず変化している。その変化を、好奇心や、自分の得意分野のフィルターをかけて見る、ということが必要である。世の中の状況を見つめる行為を行う過程で、「思いつき」のシーズが見つかる可能性がある。世の中にアンテナを張るとはそういうことである。実際多くのプロデューサーが日頃から社会の状況にアンテナを張り情報を収集することが大切であると指摘しており、それは、実際にプロジェクトが進んでいる最中においても、実に役に立つことである。

また、日頃からいろいろな考えを巡らしているうちにいろいろな「思いつき」の種をみつけるのである。逆転の発想を取り入れたり、ある事象について、その見えない部分を想像したりすることにより、「思いつき」へと発展させることができるような、スキマが見つかるのである。そして、自分が得たさまざまな情報に対して、「問題意識を持つ」ということも、そのひとつのきっかけとなることがある。プロジェクトの推進においても、問題意識を持って活動を進めることにより、リスクをい

ち早く察知し、回避したり、対策を立てたりすることができる。リスクを回避するための「思いつき」のきっかけをみつけるということである。

「思いつき」の種を、「思いつき」という果実へ、実現へ向けて動き出すきっかけを意識するプロセスが必要となる。

- (1) 早耳になる
- (2) 環境が整うのを待つ
- (3) チャンスを見極める

「思いつき」が外から到来してくる情報と結びついて生まれる場合は多い。「アーリーバード」という言葉があるが、アーリーバードとは早耳の鳥のことで、いろいろなことを人より早く知る人を指す「早耳」の意味である。いち早く情報を得ることは、大変重要なことである。得た情報を人より早く思いつきの種と結びつけ、ものにするということである。また、「思いつき」を実現するには、ふさわしい条件が整うのを待つことも必要である。社会の波や、自信の環境など、よいタイミングであるかを見極めなければならない。

こうして、実現に向けて、絶好のチャンスを見極めるまでのこのプロセスを経て、プロデュースが成功へと動き出すこととなる。

3.4.2 フェーズB 思いつきを構想へ導く

- 1：思いつきを熟慮して決断する
- 2：思いつきを明示的な構想にする
- 3：魅力あるストーリーに練り上げる

フェーズAで生まれた「思いつき」は、その実現に向けて動き出す。このフェーズBは、漠然とした「思いつき」を、自分の構想として確定させ、その構想を実現していくためのラフなプランを立てていくプロセスである。このBフェーズがなければ「思いつき」は単なる「思いつき」で終わることになる。フェーズBはフェーズAで出来た思いつきを自分で理解し、またコミットする。そして他人が理解できるいわゆる構想にする重要なステップである。このフェーズにおいては、これまで自分ひとりで暖めてきた思いを、誰かに伝える準備をする必要性について述べている。多くのプロデューサーがこのステップを確実に経てプロジェクトを成功に導いている。

フェーズBの最初のステップは「思いつきを熟慮して決断する」フェーズである。思いつきの多くは個人的な考えであり、プロジェクトとして、他人や社会を巻き込むことが難しかったり、プロジェクトとして成長させるのに適当でないものも多く含まれる。熟慮し、決断する

というプロセスは、

- (1) 自分がやりたいことを再確認する
- (2) ゴールイメージをしっかりと持つ
- (3) プロデュースすることを自分で決断する

ということである。

まず、漠然としている思いつきが自分にとって「本当にやりたいことなのか」を自分自身で再確認することが必要である。熟慮した結果、その思いつきがオリジナルなものであり、本当に自分の人生の一定期間、エネルギーや時間を費やしてもよいプロジェクトと確認できてはじめて次のステップへ進むことになる。

次に、その思いつきを構想へ導くためには、ゴールイメージをしっかりと持つことが必要である。プロデューサーが最終的に何をを目指しているか、抽象的にでもこの段階で頭の中に描く必要がある。「プロデューサーが、唯一プロジェクトの完成までの全体像を描いている人間である」と多くのプロデューサーが指摘しているが、全体のイメージを他人にまかせることなくプロデューサー自身でしっかりとしたゴールイメージを持つことが成功の秘訣のようである。

自分がやりたいことであることを確認し、ゴールイメージが見えてくれば次はプロジェクトの推進を自分で決断することである。プロデュースという行為はその過程が長く辛いプロセスであることを覚悟しなくてはならない。その上でプロデューサー個人がプロジェクトの推進を決意しなくてはならない。プロデューサーの個人的決意こそがプロジェクトを推進していく力の源泉である。プロデューサーがプロジェクトの途中で心揺らぐようなことが起こるような場合、絶えず、「自分のやりたいこと」と「ゴールイメージ」に立ち戻り、プロジェクトの推進に向けた新たな決意をしなければならない。

漠然としたゴールイメージが見えると、それを実現するためには、他者を巻き込んでいくプロセスが必要となる。構想を他者に分かる形で明示的に示すことができなければプロジェクトは前進しない。思いつきを他人にわかる明示的な構想にする重要なステップである。この構想を作るステップには、

- (1) 具体的な目的をつくる
- (2) 明確な理念をつくる
- (3) ラフなストーリーをつくる

の3つのプロセスが存在する。

このステップでは目的と理念とストーリーを分けて考えるということがポイントとなる。プロジェクトを行う際、これらが未分化な場合が多いが、未分化であるとプロジェクトを進める過程で混乱が生じやすい。プロデュースを行う場合、具体的な方向性を示す目的、プロジェクトの抽象的意味を示す理念、プロジェクトがどのような手順でゴールに近づいていくかを示したストーリーの

3つの要素を明確にする必要がある。プロデューサーにとって「自分のやりたいこと」と「ゴールイメージ」がよりどころとなるように、この3つの設定がプロジェクトの核となり、途中、壁に遭遇したり、方向を見失ったときに戻ることが出来る重要なポイントとなる。また、この3つの要素が盤石なものであれば、プロデューサーを支える多くの人たちと共通の認識を持ち続けることに大いに役立つ。具体的な目的なしでプロジェクトを推進することは不可能であり、抽象的な理念がなくては他人や社会を説得することは難しい。社会化するためには具体性と抽象性の両方をもって他者の理解が得られるのである。

具体的目的や理念が構築できれば、プロデューサー自身が納得できるストーリーに仕上げる必要がある。それが3つめのステップである。ビジョンを実現するためにどんな手順が必要かこのステップで考える。その時、理念と目的とを考え合わせながら、実現していく大まかな手順を考えるとよい。この手順がストーリーである。このフェーズでのストーリーづくりは、ラフな構想とも言い換えることができ、この時点では、あまり詳細をつくりこむところまでを考えない。詳細の実行計画はフェーズDで行うので、そこで詳しく述べる。

構想が目的、理念、ストーリーという形で明示的になれば、今度はそれを魅力あるストーリーに練り上げる。ここでいう「魅力あるストーリー」とは社会を巻き込むための工夫をしたものという意味である。前述のストーリーがラフなストーリーであるのに対してこのステップでは他人を巻き込んでいくための工夫を施した戦略的ストーリーとなる。他人に理解させるためのストーリーづくりに必要なことは、聞く側が構想を理解出来ること、共感出来ること、そして、実際に協力できる内容が明示的になることである。

ここでは、

- (1) シンボルをつくる
- (2) 大義名分を持つ
- (3) 夢のあるものにする

が3つのポイントとして挙げられる。

まず、相手が理解しやすいストーリーづくりのための一つの方法として、プロジェクトの全体像が一言で分かるシンボルづくりをすることがある。他人にいくら饒舌にストーリーを話してもプロジェクトの根幹や全体像を簡単に理解してもらえないとは限らない。オリジナリティのある「思いつき」から始まったプロデューサーの構想は、すぐには理解されない場合も多い。企画書を作成したとしても、文章だけで内容を伝えようとするのは難しい。フェイス・トゥー・フェイスのコミュニケーションをしっかりと行いながら構想を他人に伝える必要がある。その際には、「あ、そういうことか」と一言でプロ

ジェクト全体を理解することができる「シンボル」があれば次のプロセスのストーリーテリングで優位に事を運ぶことが出来る。シンボルは、人やものであることもあるが、キャッチコピーのような、心に響く言葉でもよい。

また、協力者を募る際には、自身の考えに共感してもらおうというのは非常に重要なことといえる。そのためには、「大義名分」を持つことがポイントとなる。思いつきから始まった自分のアイデアについて、その根拠を探り、行動のよりどころとして、ストーリーに盛り込むことで、相手が共感を得ることにつながる。

そして、そのストーリーには、「夢」がなくてはならない。ここでいう夢とは、「可能性」や「ワクワク、ドキドキ」といったキーワードに置き換えることができる。そのためには、誰にどの様なメリットが生じるのか、相手にとって可能性を感じるためのポイントとなるのはどういう点であるかについても、このフェーズでシミュレーションしておく必要がある。このプロセスでプロジェクトのメリットと、その配分の妥当性を検証し、実現可能プロジェクトに向けて構造化の準備をすることが必要である。

3.4.3 フェーズC 実現環境を整える

- 1：ストーリーを語り構想を広める
- 2：仲間をつくる
- 3：イニシャルリソースを調達する

プロデュース・テクノロジーとMBA（マスターオブビジネスアドミンストレーション）との大きな違いは、MBAが初期期から企業内の人的組織や施設設備、また立ち上げのための運用資金があるのを前提にしているのに対して、プロデュースでは多く場合、最初の構想段階ではまだひとりであり、一緒にプロジェクトを進める仲間や、立ち上げに必要な「イニシャルリソース」（立ち上げ時の初期資源）がないことを前提としているところである。したがって、プロデューサーは企業で新しい事業部門を任せられ、与えられたミッションを進めるような状況とは違い、協力者を含むイニシャルリソースをまず確保するところから始める必要がある。イニシャルリソースとは「人物金」に「情報」を加えた資源のことである。イニシャルリソースの獲得は事おこしを実体化させる最初の行動（アクション）でもあり、プロジェクトが動き出すための最初の命を与える作業ともいえる。そして、このプロセスの中核は「ストーリーテリング」である。つまり、プロデューサーがストーリーを語り、構想を広める。そして仲間を作り、資金、物資、情報などのリソースの調達目処を立てるのである。イニシャルリソースの獲得に向けたアクションはプロデューサーのポジションにいる人の重要な役割でありプロジェクトマネージャ

一や現場のスタッフが行えることではない。このプロセスの成功、不成功はプロジェクトを前進することが出来るか、構想のみで終わってしまうかの分岐点になる。そういう意味でこのプロセスは重要であり、かつプロデューサーが行う行為の中でも醍醐味のあるものの一つであると言える。

実現環境を整えるためにまず必要なプロセスは、Bフェーズで練り上げた構想を、広めていくことである。仲間を集めたり、インシャルリソースを獲得していく作業は「ストーリーテリング」という行為によって行う。このストーリーテリングを行うためにはフェーズBのプロセスでいかに良いストーリーが作られているかが重要なポイントとなる。魅力あるストーリーをつくることができれば、相手を納得させやすくなり、人々を巻き込んでいくことできるの可能性が上がる。構想を広めるプロセスは、

- (1) 誰に語るかを定める
- (2) ストーリーテリングをする
- (3) フィードバックを活かす

という作業の3つで構成されている。

まず、誰に語るかを定めるには、資源を得るための手段として、何からはじめるかを決め、語る相手を探す、また、選ぶというプロセスが必要である。そして、実際に会いに行き、練り上げたストーリーを語ってみる。これまでゼロからひとりで練り上げてきたストーリーを、このフェーズにおいて、初めて他者に伝えることになる。ストーリーを伝えた相手からは、いろいろな反応を得ることができる。賛同や反対の意見、そのほかさまざまな相手の反応を見ること、そしてそれらの反応を活かすことによって、語ったストーリーは、さらに進化していく。

そして、このストーリーテリングにより、プロデューサーがプロジェクトの立ち上げを共に行ってくれる仲間をつくる。構想を実現させるための仲間は、大きく3つの階層に分けることができる。

- (1) 信頼できるパートナーをつくる
- (2) 協働できる仲間をつくる
- (3) 外部支援者とのネットワークをつくる

仲間づくりは構想を実現し、社会化するための最初の対外的アクションであり、このフェーズで仲間をつくることにより、プロジェクトを推進していくための中核的な組織を構成する。

仲間をつくるプロセスにおいて重要な組織の構造化ではコアとなる信頼できるパートナー、その外縁には協働してくれる仲間、そのまた外縁には外部支援者がいるという重層構造を作ることが一つのモデルである。このような階層状になった人的組織を形成することで効果的なプロジェクトの推進が可能となる。この同心円状の組織はプロジェクトやプロデューサーに対するコミットメン

トの密度別に構成されており、組織の意思統一、指揮命令系統の確立など多様なメリットを生み出す。

プロジェクトを推進する人的リソースが仲間という形で獲得できれば、プロジェクトは次の段階に進むことができる。事業として立ち上げるために必要な資源「インシャルリソース」の調達である。資源（リソース）の調達の成果いかんによってプロジェクトの進行速度や質に大きな差が出てくる。

ここでは、

- (1) モノを調達する
- (2) 資金を調達する
- (3) 情報を調達する

というプロセスを考える。インシャルリソースとして、まず実現環境としての施設設備などの「モノ」、実現するための活動に必要な「資金」が必要である。プロジェクトを立ち上げるために必要な要素としてもよく「人物金」と表現されている。そしてもうひとつ重要なことは、プロジェクトを成功へと導くためには、適切な判断をするために、幅広く「情報」を集める必要がある。

3.4.4 フェーズD プロジェクトスキームをつくる

- 1：構想から実行計画を立てる
- 2：プロジェクトの実行シミュレーションをする
- 3：実行組織をつくる

フェーズCでは、「人物金」そして情報という実現環境を整備した。これらのリソースを有効に活用してプロジェクトを行うためには、具体的な実行プランを組み上げ、計画を実行するための組織をつくる必要がある。プロジェクトスキームとは、プロジェクト全体の実行計画を立て、シミュレーションを行い、それらを運営する組織をつくることである。ここではこの一連のプロセスを、プロジェクトを設計するフェーズと位置づけている。

プロジェクトを円滑に推進できるかどうかは、その計画によるところが大きい。フェーズAで生み出した思いつきを、フェーズBで構想にし、ストーリーを練り上げた。そのストーリーに賛同してくれる仲間をつくり、インシャルリソースを調達することができたフェーズCは、重要なマイルストーンとなる。フェーズCの通過がプロジェクトの進行のマイルストーンであるとするれば、フェーズDは成功不成功の分かれ道になる。プロジェクトが失敗する理由としてこの段階で詳細の計画をたてず、計画不十分のままプロジェクトを推進してしまうことがあげられる。フェーズDでは、フェーズBで練り上げたストーリーとしての計画とは一線を画し、「社会に成果を問い、評価する」までのプロセスがイメージで

きる、詳細なプロジェクトスキームをつくる必要がある。多くのプロデューサーがプロジェクトの本格始動前における詳細な計画の必要性を訴えている。

この計画のプロセスでは、

- (1) 具体的な達成点を設定する
- (2) タスクを明確にする
- (3) タスクと時間軸で計画を立てる

という点がポイントとなる。

まず、構想をもとに、プロデュースする事物のレベルなど、より具体的な目標設定をすることが必要である。そして、その達成点を目指して、いったい何をすべきかを洗い出し、タスクを明確にする。タスクが明確になれば、プロジェクトにとって大変重要な要素である時間軸での計画へと落とし込む作業を行うことになる。

また、このフェーズにおいて、計画をもとに、さまざまな要素をもとに、綿密な実行シミュレーションをしておくことで、プロジェクトの成功の可能性が飛躍的に拡大することになる。

シミュレーションのポイントは、

- (1) 財務シミュレーションを行う
- (2) リスクを想定して解決方法を探る
- (3) フィールドを見極める

という点である。

まず、前のプロセスで定めた達成点のレベルを得るために、さまざまなタスクを明確化したが、これらを実行するにはどれだけの資金が必要となるかのシミュレーションが必要である。Cフェーズにおいて調達したイニシャルリソースを活用してこのプロセスを実施するが、このフェーズでは、プロジェクトの実質的なタスクをこなすための本リソースを調達する目処を立て、実際に調達し始めなければならない。組織の運営に必要な資金の財務シミュレーションが綿密に行えていなければ、プロジェクトは推進することができなくなってしまう。

また、プロジェクトの実行の現場では、さまざまなトラブルが起こる。実施しようとするプロジェクトに対して、反対者がいる場合や、実行体制が十分に確保しきれないなどの可能性もある。リスクに備えて、仲間のコミュニケーションや外的アプローチを継続的に行っておくことも重要な要素である。

そして、プロデュースの最終フェーズである社会化の過程をシミュレーションしておくことも重要なポイントである。必要な調査等を実施し、現場、市場を見極めておかなければならない。このシミュレーションのプロセスを踏まえ、損失をできるだけ小さくするために、まずは小さい規模からプロジェクトをスタートさせるという手段をとることもある。

プロジェクトスキームをつくる上で、もうひとつの重

要なポイントは、人的リソースの活用、実行組織の構築である。このプロセスも、上述の実行シミュレーションのプロセスとの関係性が深く、シミュレーションとあわせて進めていかなければならない重要なプロセスである。

実行組織をつくるためには、

- (1) 役割を明確にしてキャストイングする
- (2) 構成メンバーの利益を考える
- (3) 機能的な組織を創り出す

という3点について、プロデューサーが中心となっていくことが必要である。Cフェーズにおいて「仲間をつくる」プロセスを経てこれからプロジェクトを推進していくのだが、まずは、計画において明らかになったタスクをもとに、具体的な役割と、そのポジションに適任な人材をキャストイングすることが不可欠である。Cフェーズで仲間をつくるプロセスにおいて、相手に対して、明確なポジションを決めてストーリーテリングを実施している場合もあれば、タスクを明確にするプロセスにおいて必要な役割が明確になったため、このフェーズにおいて、適任な人材を見つける必要が出てくるような場合もあり、そのキャストイングの方法は複数考えられる。

また、構成メンバーに対して、このプロジェクトの一員になることによってどのような利益をもたらすことができるかについて配慮するのも、最終成果のイメージをはっきりと描くことのできるプロデューサーの役割である。キャストイングされたそれぞれの構成メンバーにとってのメリットが考えられていれば、夢のあるストーリーを語ったプロデューサーへの信頼も高まり、プロジェクトを進める上でも、よい結果をもたらすことにつながる。

そして、プロジェクトを計画どおり達成させるためには、プロデューサーの思いを的確に伝えるためのしくみや組織構造を構築することが必要である。いくら優秀な人材が配置してあっても、プロデューサーの描く最終成果に確実に結びつけることのできない組織であっては意味がない。

3.4.5 フェーズE プロジェクトを実行する

- 1: ディレクションする
- 2: マネジメントする
- 3: トラブルを乗り越え仕上げる

フェーズEは、実際に最終成果である社会化に向けて、具体的な製品づくりや事業の組み立てなど、ものづくり、ことおこしに関する部分のタスクを順にこなしていくフェーズであり、プロデュース成功の成否に関わる重要な山場である。綿密な計画のもと、フェーズAの「思いつき」からようやく成果を手にとってつかむことができる

実感を持てるフェーズになる。プロジェクトを動かす、リソースやクオリティを管理し、次の最終ステップとなる社会化のフェーズを意識して、プロジェクトをまとめ上げていくプロセスである。

まず、前のフェーズで作上げたスキームをもとに、プロジェクトを動かしていく必要がある。プロデューサーは、オーケストラのコンダクターのようなポジションでプロジェクトを進めていく。

- (1) 目的と方向性を示す
- (2) 具体的な指示を出す
- (3) 信頼して任せる

プロデューサーが描く最終的なイメージへプロジェクトを導くためには、このプロセスにおける目的、そしてどのように社会化を行っていくのかなど、明確に方向性を示す必要がある。プロデューサーとプロジェクトメンバーとのゴールイメージの差異をできるだけ少なくし、メンバーそれぞれが持ちうる能力を最大限に引き出すことができるよう、チーム体制や作業環境などについて配慮し、プロジェクトを明確なゴールに向けて自発的に活動できるよう導くのである。

また、このフェーズにおけるプロデューサーの大きな役割として、最終成果目標の達成に向けて、具体的な指示を出すことがある。プロデューサーは、プロジェクトの一部を別のプロジェクトリーダーやディレクターに任せていることもあるが、このプロジェクト全体の目指す方向を指し示し、タイミングと指示対象を慎重に選んで、的確にゴーサインを出し、プロジェクトを動かすことがプロデューサーの大きな役割でもある。

そして、動き出したプロジェクトを望む方向へと導くためには、メンバーのモチベーションを保ち続けなければならない。プロジェクト組織の円滑化や健全性の維持はプロデューサーの重要な役目であると認識する必要がある。メンバーとのコミュニケーションをはかり、メンバーの持つ成果のイメージやおかれている状況を把握する。動き出したプロジェクトを、常に広い視野を持ってみつめ、メンバーが常にゴールを目指し、意欲的に取り組めるよう、メンバーへ働きかけ続けることが必要である。ゴールイメージとそこへたどり着くスキームを明確に描くことができるプロデューサーは、そのゴールに向けての自身の強い気持ちをプロジェクトメンバーに伝えることが必要なのである。その上でプロデューサーはプロジェクトを進めていくにあたって、メンバーを信頼し、さまざまなタスクを任せていく。

次に、プロジェクトのマネジメントは、プロデューサーとして必要なプロセスである。プロジェクトを推進していくためには、その管理手法としてプロジェクト・マネジメント (PM) という形で、近年、知識やノウハウが形成されてきており、このPMの知識を活用すべきで

あると考えるが、具体的にこのプロセスでは、プロデューサーの視点において、

- (1) クオリティを管理する
- (2) 時間、コスト、リスクを管理する
- (3) 人を管理する

ということが必要である。プロデュースという視点を持ってプロジェクトの推進を行うには、プロジェクトの重要な要素である時間、コスト、クオリティ、リスクについて、プロジェクト全体について鳥瞰し、管理する視点が必要となる。また、プロジェクトの質や内容を決定するのはあくまでプロデューサーであり、時間とコストを把握した上で求めている内容や品質を評価する。プロジェクトを実施する上では、実際に創造的な活動をするメンバーからの要望と、プロジェクト全体の時間、コスト、クオリティのバランスを考慮して、さまざまな判断をすることが求められる。また、プロジェクト全体を把握する上での重要なポイントとして、リスク管理が挙げられる。プロジェクトの実施状況を把握した上で、そこからリスクを想定し、トラブルへ発展するのを抑えるための行為は、プロデュースという視点において重要なことである。

プロジェクトを実行するにあたっては、ディレクターやプロジェクトマネージャー、またはそれぞれのタスクを遂行する担当者がある。実際の作業工程については、彼らへ権限を委譲し、組織として機能的に動かす。ディレクションのフェーズにおいても、目的や方向性を示す行為を行っているが、常にプロデュースするという立場において、方向性を確認しながら進める必要がある。

プロジェクトに関わる人の管理もまた、マネジメントのフェーズにおいて必要なプロセスである。

このフェーズは、最終フェーズである社会化に向けて、具体的なものづくりやことおこしを世に出せる状態への仕上げるところまでのプロセスである。

- (1) トラブルに対処し、チャンスに変える
- (2) 必要に応じて軌道修正する
- (3) 世に出せる状態にする

プロジェクトを実行していく上では、必ずさまざまなトラブルが発生する。前述のとおり、プロデュースという行為の定義における一つの大きな特徴は、ゼロから発想する、未経験のことを行うという点である。経験のないことを行うとき、シミュレーションを重ね、リスク管理やトラブル発生の想定をしても、想定外のトラブルが起こる可能性は高い。プロデューサーは、たとえ想定外のトラブルが起ころうとも、的確に判断し、処理を行い、プロジェクトをまとめ上げなければならない。

成果達成を阻害する「トラブル」については、まず想定し、備えることで、未然に防ぐことが大切である。具体的には、前掲したシミュレーションのフェーズにおいてプロジェクトスタート前のシミュレーション、そして

マネジメントする中で行うリスク管理などのプロセスを経ることでトラブルを防止し、あるいは減らすことができる。

しかしそれでも、プロジェクトを進める上では、思いがけなくトラブルが発生することがある。発生したトラブルを解決し、プロジェクトを軌道に乗せるためには、まず何が原因となってトラブルが引き起こったのかを、素早くかつ冷静に見つけ、速やかに対処することが求められる。フェーズDでの設計が着実なもので、組織が構築されていれば、トラブルの処理はスムーズに行うことができる。Dのプロセスが不安定なままプロジェクトが進行すれば、対処に難航し多大な時間とエネルギーを費やすことになってしまう。このような事態に陥ることを防ぐには、広い視野を持ってプロジェクトを見ること、そして的確に状況を判断することが必要となる。

トラブルに遭遇しても、プロデューサーは、あきらめることなく前進する。それはプロジェクトが自分の発想で始まり、自分が推進を決意し、どのように最終結果へと結び付けていくかが、何度も「振り返り」やシミュレーションによってわかっていることによるものである。場合によっては、トラブルが結果的にメリットと呼ぶこともある。トラブルが転じて、組織の結束がより強くなるケースや思ってもいなかった副産物を生み出すことも大いに起こりうる。また、他者との人的関係において、トラブルをとおしてより信頼と信用が育つ場合も少なくない。プロデューサーは、起こったトラブルも、それをうまく活かし、プロジェクトを促進要素に変える、「トラブルをチャンスに変える」ということが必要である。そのためには、プロデューサーには、トラブルの発生を楽しむ、トラブル発生を自分の出番だと感じるというほどの気持ちで取り組めるまでのトラブル耐性が必要だと言える。トラブル耐性を得るためには、思いつきを育み、構想へ導くフェーズAやB、また、自身が中心になって、実現に向けての実施体制を整え計画を立てるC、D、これらのそれぞれの行為を着実にやっていることが大変重要になる。

そして、プロジェクトの状態や、日々変化する社会の動きなどさまざまな情報をもとに、プロジェクトの作業工程を変更したり、経費配分を変更したりと、プロジェクトスキームを実行ベースで見直し、軌道修正をするのもプロデューサーの判断によるところである。

このようにしてプロデューサーは、トラブルをも乗り越え、プロジェクトを、自らの指揮のもとに推進し、世に送り出すべくまとめ上げるプロセスを経て、社会化のフェーズへと移行する。

3.4.6 フェーズF 社会化する

- 1：成果に結びつける
- 2：継続性を考える
- 3：新たな創造につなげる

プロジェクト・マネジメント (PM) の場合、成果を生み出したところでプロジェクトが完結する。しかし、プロデュースという行為は、このフェーズF、プロジェクトを思い描いた成果へ結びつけるプロセスをこなして初めて完結する。アメリカの映画プロデューサーのインタビューにおいてもこの部分の重要性が強調されていた。プロデュースは、プロジェクトによって完成した有形、無形のプロダクトを世の中に送り出し、評価を得るところまでを行うということである。描いてきたとおりの成果に結びつけ、その継続性を考えるというプロセスは、これまで使ってきたエネルギーと同等かそれ以上の力の投入が要求される。映画であればプロモーションや広報、費用回収などのステージである。思いつきから始まったものがここまでのプロセスを経て現実のものとなり、それを社会化するのがこのフェーズである。

成果に結びつけるというプロセスには、

- (1) プロモーション戦略を立てる
- (2) 世に出す活動をする
- (3) 社会の支持をとりつける

がある。プロジェクトを実行し創造されたものを、どのように人々に知ってもらうか、広めていくか、まず具体的なプロモーション戦略を立てる必要がある。このプロセスは、創造的な活動となる前フェーズのプロジェクトの実行と同時に進行する場合も少なくない。いかに効果的に世に送り出すか、計画を見直し、再構築することが必要である。

そして、いよいよこれまで作りあげてきた有形無形のプロダクトを多くの人々の前に出すこととなる。プロモーションのためのツールを作ったり、メディアへの露出をはかったり、イベントを実施したり、このプロセスだけでも実に多くのタスクがある。外部支援者のネットワークを有効に活用し、社会化のプロジェクトとして推進していくフェーズである。

また、世に出すことによって、さまざまな視点による評価を受けることとなる。自身が持つ最終成果として満足いくものにするためには、他者からの評価はとても重要である。このプロセスにおいて得られた評価は、次のプロセスへと活かしていく。

プロデュースという行為の最終のプロセスとして重要なことは、継続性を考えることである。プロデュースの終結段階として、

- (1) 成果の発展をはかる
- (2) 継続するためのしくみをつくる

ということが挙げられる。

プロジェクトを実行し仕上げたものについて、高く評価されれば、関連した新たなプロジェクトを興すことにもつながる。大ヒット映画であれば、そのキャラクターグッズも大きな収益をもたらすことになるのである。また、反響を呼んだ作品には、第2弾、第3弾の作品の展開が求められる。ひとつの思いつきから始まったプロデュースの発展的継続性を考えることが、ここでの大きなプロセスとなる。

また、社会に認知されたプロデュースの成果は、それを維持させるという意味においての継続性を求められる。自身がそのまま指揮を取って進めることもあるが、後継者を選び、新たな組織をつくる場合もある。いずれの場合でも、新たな体制としくみをつくることは、このプロデュースの終結にあたって必要なプロセスである。

プロデュースという行為は、行為そのものが継続性を持ったものであると言える。思いつきからスタートしたこの一連のプロデュースが終結すると、プロデューサーはまた新たな創造につなげていくことになる。

(1) 評価分析し、ノウハウを蓄積する

(2) 新しいプロデュースに挑戦する

まずは、これまでのプロセスを振り返るということである。どのようなプロセスを経て成果を上げるに至ったかを再確認し、そのプロセスと得られた成果とを評価、分析する。成功の要因だけでなく、これまでのプロセスにおける失敗からも多くの学ぶべきことをみつけだすことができるため、重要なポイントである。評価分析を行うことにより、このプロデュースの行為において、さまざまなノウハウを体系的に再認識することができる。経験により得られたノウハウを蓄積することは、自信を持つことへもつながり、今後の活動にも活かしていく。前プロセスである「継続するためのしくみをつくる」行為において後継者育成に反映させるためには、得られたノウハウを公開することもまた必要である。

ひとつのプロデュースが終結すると、これまで注力してきた時間や労力を、別のものに注ぐことになったり、少し休息をとったりすることになる。ひとつの成功体験としてピリオドを打ち、リセットするということは、気持ちを切替えるという意味においても必要であると言える。

このプロデュースのプロセスにおいては、実にさまざまな能力を要し、体験の前と後と比較すると非常に大きな成長を遂げているはずである。それは大きな自信につながり、これまでとは違った視点で物事を見ることができるよう。新しいカテゴリーへのチャレンジや、継続性の中から生まれる独立した取組など、新たな「思いつき」を生み出すプロセスへと進化し、つながっていくのである。

3.5 プロデュース・テクノロジーの発展

アクティブ・プロデュース概念構築の手順のひとつとして、プロデュースのプロセスを明示的にしたが、今後これらをもとに、それぞれのプロセスにおいて必要となるさまざまな能力を抽出し、「プロデュース能力」として取り扱うさまざまな能力を体系的にまとめていく。セルフ・プロデュースについては、3.3の項でも述べたが、心理学、医学、スポーツ科学等を含め、多様な視点からの考察を試み、さらに継続した研究を行うとともに、アクティブ・プロデュースとの関係性を明らかにし、プロデュース・テクノロジーの体系化の完成をめざす。

体系化を行うにあたっては、「プロデュース・テクノロジー」を教育プログラムとして活用するために、まずアクティブ・プロデュース、セルフ・プロデュースにおいて、必要とされる「スキル」「能力」「資質」について抽出し、教育によって学習者に習得させることが可能な「スキル」「能力」についての更なる研究を重ねる必要があると考えている。本取組において実施した多くのインタビューからは、多様なケーススタディ教材の素材を得ることができた。これらを活用し、ケーススタディを核とした教育手法を確立させることを目指す。「資質」については、プロデュースする内容やジャンルごとの適性や学習者の自己診断等へ反映させることができるよう、「スキル」や「能力」とあわせて、体系的に示したい。

抽出したこれらの要素については、セルフ・プロデュース、アクティブ・プロデュース間における関係性や、教育カリキュラムにおける育成の順位、バランスなど、さまざまな角度から分析を行い、本学におけるプロジェクト型教育をはじめとした実践的な人材育成の場において有効なプログラムとして確立させることを目指している。

「プロデュース・テクノロジー」の創成について、本事業期間においては、時間的にも十分な調査、研究を終えることができなかったが、次年度以降、新たに設立した非営利活動法人「プロデュース・テクノロジー開発センター」および、その研究組織である「プロデュース能力研究会」において取り組む。本学のみならず、教育プログラムとして、広く社会において活用されることを目的に、「プロデュース・テクノロジー」啓蒙のための書籍を出版する予定であり、本学におけるプロジェクト主義教育での運用を経て、標準テキスト編纂を行うなど、より実効的なプログラムとして完成させたい。次年度以降の活動計画については、後の7.まとめの章にて詳しく述べることにする。

4. あらたな人材評価指標の提案

プロデュース・テクノロジー検定（仮称）の創設に向けて

4.1 現代社会で求められる人材、能力とは

4.1.1 ビジネス環境、教育環境の変化

現代は、明治維新、太平洋戦争の敗戦に並ぶ大きな社会変革の時代にあると言われている。戦後経済の変遷をみても、1950年代後半から70年代前半にかけての高度経済成長期、1980年代のバブル経済期、1990年代のバブル経済崩壊とその後のデフレ経済期、そして今はいわゆる成熟経済期にあるといわれている。これらの時代には、そのときの社会状況に応じた「人材」と「能力」が求められた。例えば、高度経済成長期は、鉄鋼や造船など重厚長大産業が花形の時代であり、大量の均質な能力をもった人材と能力が求められた。産業の発展と同時に、人材供給のために大学を中心とした高等教育機関の拡充と進学率の増加が顕著となった（1955年に10.1%であった大学進学率は、1975年に38.4%、2004年に50%近い進学率となっている。（学校基本調査））。

この結果、少数のエリート養成機関であった大学は、大量の労働者、サラリーマン層を供給するために、膨張を続け、大衆化していった。

このような社会的な変遷を経て、現代社会は、少子高齢化社会と呼ばれる時代状況にあり、高度経済成長期から社会の中核を担ってきた団塊の世代が定年退職を迎えると同時に、これまで増加を続けてきた大学受験生が減少に転じ、2007年には大学全入時代が到来する。団塊の世代の退職による技術、技能の継承問題、労働力人口の減少と少子化による18歳人口の激減というダブルの「2007年問題」に直面しているといえる。

90年代以降のビジネス環境の変化は、前掲した国内市場の成熟化による市場ニーズの多様化や製品サイクルの短期化をもたらし、IT化の進展は職場の単純作業の機械化による雇用形態の多様化、非正社員化を進める原因のひとつになった。

また、産業構造の転換により、これまでの重厚長大産業中心の社会から、IT産業、半導体、コンピューター、自動車などの基幹産業に加えて、CG、アニメーションなどのソフト産業など、多種多様な知的産業が展開する時代となっている。

このようなビジネス、産業環境の変化に伴い、情報メディア社会、知財社会を担う新たな「人材」と「能力」が求められている。

教育環境の変化についてみると、1960年代から進行した核家族化による家庭や地域社会の教育力の低下と、大

学進学率の上昇による学生の意識の幼稚化と低学力化の進行が問題になってきた。近年の高等教育の転換、抜本的な大学改革の流れもこのような社会的変化に応じた必然的なものであるといえる。また、大学教育におけるカリキュラム改革、少人数教育の進展、あるいはプロジェクト型教育の展開などは、このような大きな社会変革の流れの一環のものといえよう。

4.1.2 現代社会で求められる「人材」「能力」の明確化

前述した90年代以降のビジネス・産業界と教育環境の変化の中で、企業や教育界、一般社会等で求められる能力とは、どのようなものであろうか。これに対しては、いろいろな視点からの検討が可能となるが、本取組では、現代社会で求められている「人材」「能力」としては、社会生活を送るうえで常に必要とされる、発想力、創造力、表現力、コミュニケーション力、組織化力といったさまざまな能力をバランスよく身につけ、発揮できる人材であると考えた。また、これらのさまざまな能力を「総合的人間力＝プロデュース能力」として、プロデュース能力の研究と体系化をはかった。

体系化の中で、プロデュースという行為についての要素を2つに大別し、それぞれについて必要とされる能力について検討した。

【他者への働きかけを行う能力・アクティブ・プロデュース】

代表的な要素として、人との関係をつくる能力では、コミュニケーション能力、段取り力、リーダーシップ能力、表現力等。課題を見つけ、取組む能力として、課題発見力、創造力、企画力、組織構成力、問題解決能力等が挙げられる。

【自己をコントロールする能力・セルフ・プロデュース】

重要となるキーワードとして、セルフ・コントロール力、勇気、情熱、工夫、教養、大志、良心等が挙げられる。

これらの要素は、その具体的な定義や、能力としての育成の手法などについては、人間の成長の過程で自然に身につけられる能力、半ば「常識」のレベル、あるいは暗黙知の事柄であるとされてきた。しかし、前掲したとおり、90年代以降、ビジネスやその他あらゆる分野において、既存の成功モデルの踏襲ではなく、新しい価値の創造が求められるようになっており、その効果的な実現のために、人との接触の中で仕事に取組む能力や自己コントロールの能力などが求められている。

われわれは、このような新たな活動に取組むため、従来、十分に意識されていなかったプロデュース能力をより明確にし、また、意識的な育成、評価を可能としていく手法として「プロデュース・テクノロジー」

を提案する。

4.1.3 同志社大学における実践的な取組

本取組では、プロデュース能力を、ゼロから発想し、構想を立て、実現、社会化する一連のプロセスであるにとらえ、その普遍的要素を抽出し、体系化することによって、再生産、評価が可能となり、「テクノロジー」として教育プログラムに活用することができると考えている。人材育成のための実践的な教育プログラムとして、本取組のベースとなっている同志社ローム記念館プロジェクトや2006年度から正課授業として設置することとなった「プロジェクト科目」がある。また、「プロデュース・テクノロジー」を体系的に学ぶための座学講義の試行的な運用として、教養教育の一環である学際科目として「プロデュース学概論」を開講する。今後、実践的活動における能力育成プログラムと、座学による知識としての「プロデュース・テクノロジー」の涵養を組み合わせ、より有効な教育プログラムとして発展させていきたい。

4.2 プロデュース・テクノロジーに基づく 新たな人材評価指標について

プロデュース・テクノロジーとして形式知化された「プロデュース能力」は、その育成や評価をおこなっていく中で、プロデュースという行為を構成する具体的要素について、個別に整理し、それぞれについて必要な能力を明確化することが有益である。

ただ、現時点においては、第3章で述べたプロデュース・テクノロジーの体系化、理論構築の作業が完成していないため、これからの作業計画と提案にとどめる。

4.2.1 プロデュース・テクノロジーの概要

プロデュース・テクノロジーとは、プロデュースという行為のプロセスにおいて必要とされる能力を抽出し、体系化することにより、再生産可能な「テクノロジー」として、プロデュースに必要な能力育成の基盤を与える手法である。

また、その体系化にあたっては、プロデュースをビジネス、サイエンス、エンターテインメント、ソーシャルの4分野の切り口から考察する手法をとった。具体的には、第3章で詳述したとおり、各分野の第一線で活躍するプロデューサーにインタビューを行い、プロデュース能力の普遍的要素の抽出を試みた。アメリカ、イギリス、フ

ランスの国外調査におけるプロデューサーを含めた、約50名の「プロデューサー」へのインタビュー結果からは、プロデュースという行為における普遍的要素が抽出できた。これらのデータをもとに本人の資質、才能、性格など、これまで暗黙知とされているものをプロデュース・テクノロジーの視点から、形式知化できるものを拾い出し、体系化をはかり、さらに理論化を進めている。

4.2.2 新たな人材評価指標の提案

アクティブ・プロデュースでは、プロデュース・テクノロジー能力を大きく3段階に分けて体系化を試みている。

○思考段階=思いつきを育み、そして思いつきを構想へ導く
何か新しいアイデアを生み出すためには、そのための培養地をつくり、世の中の動きにアンテナを張り、早耳になる。チャンスを見極めるなど思考レベル段階からの準備能力が必要となる。また、その漠然としたアイデアや思いつきを構想へ導く思考能力が必要となる。ここでは、思いつきを徹底的に熟慮し、決断する能力、さらに明示的な構想にまで練り上げ、魅力あるストーリーをつくりあげる能力が必要となる。

○準備段階=実現環境を整え、プロジェクトスキームをつくる能力

思考に続き、構想を実現するために前に踏み出し、実現に向けて粘り強く取組む力が必要である。自ら考えた構想のストーリーを語り広めるストーリーテリング能力、信頼できる仲間をつくる人的ネットワーク構築力、イニシャルリソースを調達する能力が求められる。

また、具体的なプロジェクトスキーム構築のためには、実行計画、実行組織構築力、財務シミュレーションやリスクシミュレーションの実施等による戦略・戦術構築のための能力が必要となる。

○実行段階=プロジェクトを実行し、社会化する力

前段の思考、準備したステップを踏まえて、最終ゴールまで実行する能力が必要である。具体的には、ダイレクション（方向を示し、指示を出し、意識を共有する）し、マネジメント（時間・コスト・リスクを管理し、軌道修正する）を行い、仕上げる（トラブルに対処し、チャンスに変える）、という実行能力が必要となる。

また、最後にこれまでのすべてのプロセスを社会化する能力が必要となる。社会化するためには、成果を確実に世の中に出し、継続させる体制を構築する力もいる。

なお、この最後の段階はすでにひとりや数人だけ

の作業ではなく、チームでの作業となる。したがって、ゴール目標を達成するためには多様な人との協働する力が求められる。自分の意見を的確に伝え、意見や立場の異なるメンバーも尊重したうえで、目標に向けて協力する能力が必要となる。

以上のとおり、プロデュースという行為を3段階に大別して、それぞれに必要なとされる能力と、それらを構成する具体的な要素について、個別に整理し、明確化する作業を行っていく。

プロデュース・テクノロジー能力の具体的要素例		
分類	能力関連要素	
思考段階	妄想 創造 意志決定	主体性
準備段階	ストーリーテリング 問題発見 目標設定	企画 組織構成 問題解決
実行段階	リーダーシップ 段取り コミュニケーション 表現 柔軟性	状況把握 規律 トラブル対処 セルフ・コントロール 社会化

アクティブ・プロデュースと合わせて、体系化を進めているセルフ・プロデュースでは、プロデュース能力や仕事の進め方のベースになるものとして、情動 (Emotion)、知性 (Intelligence)、精神 (Spirit)、さらにその基盤となる身体まで体系化の中に位置付けている。セルフ・プロデュースで取り扱うこれらの分野は、心理学的な研究や、宗教学などをも含めて、さらに専門的な観点からの研究が必要となると思われる。

また、本取組ではさまざまな能力の中には、個々人の人格や感情、身体と一体化したものがあることがセルフ・プロデュースの研究の過程で明らかになってきた。明確にスキル、能力として教育によって育成することができないような要素については、慎重に扱うとともに、人格評価との誤解を生むことのないよう、教育プログラムとの明確な区別をする必要がある。

今後、セルフ・プロデュース、アクティブ・プロデュースというカテゴリーにおける評価指標の創設にあたっては、十分な研究を経て、新たな人材評価指標としての完成をめざしていきたい。

4.3 人材評価指標の具現化

プロデュース・テクノロジー検定 (仮称) の創設
本取組では、新たな人材評価指標の具現化の方法のひとつとして、能力検定制度構想の提案をおこなう。「プロデュース・テクノロジー」を広く社会に還元するためには、「プロデュース」という切り口で社会生活をとらえ、自身のアクティビティへの影響をも与えうる教育プログラムとして構築するとともに、この人材評価指標をもって自身の能力を再認識したり、組織における評価指標として活用できるような仕組みとしての制度創設を目指したい。

4.3.1 類似検定制度の調査

今回の取組においては、プロデュース・テクノロジー検定 (仮称) のスキームの構想にあたり、先行する検定制度やセミナーに関する調査を実施した。本項では、各種能力検定制度等の調査結果について、説明する。

1. 資格制度について

既存の資格制度には、その資格がないと仕事に従事できない職種 (弁護士、公認会計士、美容師、電気主任技術者等) や研究開発、コンサルタントなど特定の資格があれば仕事がしやすい職種 (中小企業診断士、MBA、PM等) などがある。

これらの資格試験、検定制度などを広く調査した結果、われわれが創設を試みようとしている「プロデュース能力」、「プロデュース・テクノロジー検定」の創設に参考となるものが極めて少ないことが判明した。

その理由としては、試験・検定は、一般的に特定の行為や技能、対象物の扱いや処理などに対する知識や習熟度を計るものであり、対象とする行為やもの、人などの特定化が可能であることが必要である。したがって、一定の知識を測ることは、試験化するのが比較的容易であるのに対して、行為に対する習熟度を測るのは難易であるといえる。

例えば、外国語や法律、会計学など外的表現の容易な内容であれば、試験化することは容易であるが、心理的なもの、能力、資質など内的資質を表現化するのが困難な内容であれば、その定量化・定性化はより難易である。わが国のエンターテインメント業界では、従来、「プロデュース」という言葉が古くから定着している業界であるが、それが教育や試験制度で測れる資質、能力であるとの考えはない。むしろ、現場での経験、本人の資質、才能などに大きく依存するものであり、そのレベルを測るのはもっぱら実際のプロジェクト推進の中でのみ可能であるという考えが強かった。

ただ、本取組において実施したプロデュース能力育成の先進地であるアメリカ調査の結果、プロデュース能力、プロデューサー育成の教育プログラムの存在を知ることができた。ハリウッドを中心とした全米トップクラスのフィルム系スクールやデザイン系スクールにおける「プロデューサー」育成カリキュラムなどでは、従来、現場の経験や本人の資質によると思われてきたプロデュース能力の育成も、体系的な教育による方法で可能となることが証明されている。(資料編第1章掲載)

しかし、アメリカの教育機関においても、体系的な教育カリキュラムによるプロデューサー等の人材育成の前提条件として、学生の生来の資質、才能、意欲、情熱などの必要性をあげている。したがって、プロデューサーやディレクターを養成するフィルム系やデザイン系スクールでは、教育効果をあげ優秀な卒業生を社会に送り出すために、まず第一に、このような資質を有する学生の選抜と獲得に努力している。

以上のように、われわれが創設をめざしている「プロデュース・テクノロジー検定」の参考となる既存の検定等がみあたらないということは、逆に言えば、わが国で初めての評価制度、検定制度となる可能性が高いといえる。ただ、実施されている一部の資格試験等は、プロデュース・テクノロジー検定にも参考となると思われるため、次頁で参考事例として紹介する。

2. 参考事例

本取組が目指す検定制度において、参考となる制度には次のようなものがあげられる。

- ・プロジェクトマネージャー試験 (PM)
- ・プロジェクトマネジメント試験
- ・SPI/SPI2
- ・EQテスト
- ・PWA検定
- ・ISIS編集学校

(各試験制度の概要は資料編第4章掲載)

上記は、一般的によく知られた資格試験制度もあるが、ここでは最近できたPWA検定 (Project Work Ability) とe-learningシステムを活用した講座による効果的な教育手法をとるISIS編集学校を、プロデュース・テクノロジー検定に参考となる制度としてとりあげる。

まず、PWA検定は、現代社会では組織の枠を超えて人や資金を効率的に活用し、一定の期間内に成果をあげる「プロジェクト型業務」が増えているとし、PWA検定は、このプロジェクト遂行に必要な知識 (PM) を学び、業務に活かせる「企画・計画・段取り力」を養うとしている。また、特定の業種、業界だけで利用できる能力検定ではなく、あらゆるビジネス

において必要とされる汎用的中核スキルを強化するとの提案がなされている。さらに、PWAでは、プロジェクトを「独自の最終成果物またはサービスを創出するための、期間の限られた活動のこと」と定義しており、どのような職種、業種あるいは学生の教育にも応用できるとする。さらに、ビジネス知識、企画知識、計画知識、リスク管理知識、推進知識を各知識分野におけるツール・技法を用いながら、ケーススタディで学ぶPWAトレーニングの実施をおこなっており、すでに企業研修等への採用がなされている。この点においては、プロデュース能力を、ビジネス、サイエンス、エンターテインメント、ソーシャルの4分野の視点から考察することにより、教育からビジネスの現場まで、広範囲にわたる分野での活用をめざす「プロデュース・テクノロジー検定」制度とは類似性が高いものがある。

また、プロデュース・テクノロジーを、「自ら構想し、資金を集め人的組織を形成し、プロジェクトを推進し、最終成果を得る」というプロデュースという行為に焦点を当て、それらの行為を行うためのベーシックな能力の育成手法であるとするわれわれの考え方も相通ずる点がある。プロデュース・テクノロジーにおいても、能力検定制度だけでなく、プロデュース・テクノロジーを活用した教育プログラムの開発を行い、教育現場や企業の研修などにも導入をはかりたいと考えている。

次に、ISIS編集学校は、日本ではじめて「エディトリアル・プロデューサー」を名乗った松岡正剛氏を中心に、e-learningによる編集学校を始めて6年目であり、ネットワーク上での会議室システムを利用し、そこを教室とし、学ぶ場を設定している。「編集」とは、人間が生きるうえで情報を扱うことのすべてをさしており、言葉の意味を広義に使っている。例えば、主婦が買い物へ行くのも「編集力」が必要とされる。受講生は、中学生から大企業の重役まで多彩である。これまでの卒業生は約3,000名となっており、e-learningシステムによる参加の容易さ、4ヶ月という短期プログラム、師範代ひとりに受講生10数名という少人数教室の設定など、いくつかの成功要因が考えられる。

プロデュース・テクノロジー検定は、プロデュース能力の中から、形式知化し、テクノロジー化できる基礎的な知識を学び、評価することは前述したが、そのような知識習得の面だけでなく、プロデュース能力という特殊な技能を修得する手法としては、知識の習得よりも実践的なプロセス重視の評価制度、学びの場を提供する必要があると考えている。その場合、フェイスtoフェイスのセミナー以外に、より多くの学習者を確保し、効果的に教育するプログラムを構築する必要がある。ISIS編集学校のe-learningシステムを活用し

た学習機会の提供は、この点においても参考にすべき手法である。

また、編集学校では、受講生への数日間での回答締切日の設定、師範代からのきめ細かな指導はモチベーションの維持に効果的である。出題される「お題」には、正解はなく、受講生の年齢、環境、職業などにより千差万別な答えが出るような形式のものであり、正解がない課題に取り組み、考えるプロセスが重要視される点などもわれわれの考えているプロデュース・テクノロジー検定および関連の教育プログラムの構築に参考となることが多い。

3. セミナー等

検定制度や資格試験とは別に、セミナー等の参考事例に関しても調査を行った。ただ、セミナーは、技術や専門的な知識の習得のためのもの以外は、いわゆる自己啓発、能力開発セミナーと呼ばれるものがほとんどであった。最近、よく目にする「〇〇力」という言葉によるセミナーなどでも、言葉は新しく思われても、内容的には新規性の高いものはみあたらない。

この点、われわれのプロデュース・テクノロジー検定は、新たに創出したプロデュース・テクノロジーの概念、体系、理論をベースにして創設する新たな人材評価指標として、現代社会のニーズに十分に答えられるものとして提案することが可能であるといえる。

4.3.2 プロデュース・テクノロジー検定の創設構想

これまでの調査および検討の結果から、プロデュース・テクノロジー検定構想の提案を行う。

プロデュース・テクノロジー検定は、第3章で考察したプロデュース・テクノロジー概念、体系化をベースに、必要とされる能力についての習得について客観的な評価を行うシステムとして創設するものとする。

1) プロデュース・テクノロジー検定で何を測るか

あらゆる資格試験に共通する測定要素としては、資質、知識、能力の3つがある。

資質とは、性格や適性、情熱、意欲など「持って生まれた性格」であるのか「後天的に形成された性質」であるかは別にして、プロデュース・テクノロジー検定では

受験者の自己の資質に対する気づきの必要性和関連づけた取扱いをすべきであると考えている。その際、いかなる資質がプロデュース・テクノロジーで求められるかの考察が必要となる。ただ、前述したように、プロデュース・テクノロジーは、プロデュース能力の中でも、あくまでも暗黙知で

はなく、形式知化が可能なレベル、内容のものを対象とする。したがって、この資質の部分に関する評価は、十分な検証、研究が必要となる。

次に、知識は、最も試験化しやすい要素であり、正解があり、筆記試験にもっとも適した要素といえる。いかなる知識がプロデュース・テクノロジー検定で求められるか定義が必要となる。

知識が座学において習得可能な要素であるのに対して、能力は現実社会の中で表現されるパフォーマンスによって現れるものである。潜在的な能力を有していても、それを顕在化できるかどうかは別問題であり、そこには、実体験、もしくはケーススタディを使用した擬似体験のトレーニングが必要となる。例えば、PM試験では、能力判定には一定の経験値を求め、筆記だけではない口頭によるプレゼンテーションを含む試験を実施している。

プロデュース・テクノロジー検定では、能力の評価手法だけでなく、この要素をいかに伸ばすか、また、伸ばす場を提供していけるのかを検討する。

2) プロデュース・テクノロジー検定における対象

いかなる資格試験においても、試験に合格することによって得られる資格や、目指すべき人物像、コンセプトは、運営において重要な要素である。プロデュース・テクノロジーは、これまで何度も述べてきたようにプロデュースという行為の中から、客観的に抽出し、形式知化、テクノロジー化が可能な普遍的要素を試験化するが、ここで目指すべき人物像として想定するのは、いわゆるプロデューサーではない。

例えば、PM試験の対象者は、「企業のCIOの下で情報関係プロジェクトのマネジメントを行う人」であるが、プロデュース・テクノロジー検定は、現代社会において必要とされるプロデュース能力について、その能力自体についての理解や、それらの能力を発揮すべきケースについての理解など、ベーシックな基礎知識と能力育成についての手法を提供し、学習者が習得した能力を客観的に評価することをめざす。そのことにより、社会のさまざまな分野において、中核となって仕事を担う人材育成をすることが本検定の目的である。

したがって、試験の対象者としては、学生・生徒から社会人、主婦、一般市民まで幅広い層を想定し、それに対応できる制度作りを目指す。

3) 試験手法・判定方法

①実施方法オンラインかオフラインか

知識ベースの試験は、オンラインも可能である

が、それ以上の特性をはかる試験、プレゼンテーション能力、対人面に関する試験はオンラインだけでは限界があると考え。はかるべき能力についての検討を進めた上で具体的な手法を決定する。

②実施形態試験かセミナーか

限られた時間内での試験だけでは、見極められない適性をはかる場合は、セミナー受講を義務付ける場合がある。プロデュース・テクノロジー検定は、まさにセミナー受講併用型がふさわしいと考えられる。その理由としては、

- ・プロデュース・テクノロジーは、他者に対する働きかけと言う前提条件を含んだ概念である。したがって、ケーススタディで学ぶにせよ、他者との共同作業という場がなければ、実際の能力判定が難しい。
- ・プロデュース・テクノロジーが取り扱う対象は、短期のものばかりではなく、事業や、その部分を構成するひとつのプロジェクトであり、または受験者の長期的なビジョンの実現である。長い時間と過程が必要となる作業、行動が対象となる。

③試験体制

- ・試験問題対策体制の構築が必要となる。
- ・教材、標準テキストとの整合性も考慮する必要がある。

④審査官の確保

- ・試験の審査担当者の確保。

当初、筆記試験だけで行う場合は、問題はないと思われるが、記述式試験、セミナー形式などを導入する場合には、プロデュース・テクノロジーを熟知した審査担当者の育成が必要となる。

⑤セミナー講師の確保

- ・上記の試験審査担当者と同様に、企業等へのプロデュース・テクノロジーを活用した研修プログラムなどのセミナーを開催していくことになる場合は、試験審査担当者と同レベルの講師を確保する必要がある。

4) プロデュース・テクノロジー検定の構想

上記のような検討の結果を踏まえて、プロデュース・テクノロジー検定の基本構想について考察する。検定のベースとなる「プロデュース・テクノロジー」概念の体系化と理論構築が未完成の段階であるため、「プロデュース・テクノロジー検定」構想に関しても、現時点で先行して進めているアクティブ・プロデュースを中心として検定の基本デザイン案を提案する。

○プロデュース・テクノロジー検定受験対象者 ベーシックコース編

- ・学生、大学院生
- ・入社後、数年間業務経験をした若手ビジネスマン
- ・プロデュース・テクノロジーの基本的な知識を習得したい方

応用コース編

- ・学生、大学院生
- ・中堅のビジネスマンからミドル、経営管理職までのビジネスマン
- ・PM、MBAの知識とケーススタディによる応用力を身につけたい方
- ・基礎的知識を前提としたプロデュースの応用能力を修得したい方
- ・プロデュース・テクノロジーを活用したスキルを身につけたい方

ベーシックコース編では、プロデュース・テクノロジーの体系化の中で明らかとなった基礎的な知識の習得を基本とする。プロデュース能力の育成に必要な普遍的な要素を抽出した4つの分野ービジネス、サイエンス、ソーシャル、エンタテインメントーに共通するベーシックな知識の習得とプロジェクトの進め方の基礎を学ぶことを主な目的とするコースである。

これに対して、応用コース編では、ベーシックコース編で修得した基礎的な知識、スキルを前提として、ケーススタディを中心とした問題によるプロデュース・テクノロジー体系と理論の修得を目的とするコースとなる。PM、MBAの知識を包含したプロデュース・テクノロジー理論の徹底的な理解をめざす。

○プロデュース・テクノロジー検定の方法

当面は、ベーシックコース編、応用コース編とも、誰でも受験できる公開試験と企業、学校単位で随時試験の実施が可能なインターネット試験を採用したいと考えているが、評価指標の確立により、試験実施の具体的な手法についてはさらに検討する必要がある。

4.3.3 プロデュース・テクノロジー検定モデル案

本取組のベースとなったローム記念館プロジェクトにおいて、学生が、「プロジェクト」に取り組むにあたり、そのプロセスが見えず、活動が停滞するケースが多く見られた。前掲のとおり、我が国においても、社会の変化

のスピードに応じたプロジェクト型業務が急激に増加している。ビジネス社会におけるこのような状況に対応するために、大学においてプロジェクト型業務に就くための基礎知識、スキルを習得することは、極めて効果的であり、ひいては社会全体の人材育成にもつながると考えている。

また、プロジェクト型の活動の実践による教育手法の確立とあわせて、その基礎となる「プロデュース能力」の涵養が急務である。

わが国においては、スキル修得のために、既にさまざまな検定制度が運用されているが、本取組が目指す「プロデュース・テクノロジー検定」は、多くの検定制度がめざす専門的能力の習得以前に、社会人としてベースとなる幅広い能力を身につけるための第一のキャリアパスとして活用されるような制度として構築を目指す。

以下に「プロデュース・テクノロジー検定」のモデル案を提示する。

○第一ステップ（基本的な仕組み）

まずわれわれは、プロデュース・テクノロジー検定制度構築の第1段階として、大学等の教育機関における学生・生徒および企業における新入社員、若手社員等を対象として、制度の基盤づくりを行う。

まず第一に「プロデュース・テクノロジー」涵養をはかるためのセミナーを実施し、その習熟度と、プロジェクト型教育における活動の変化との関係を検証することにより、より学習者の実情とニーズに合った検定制度として構築する。そのためには、多くの学習者への教材の提供と、データ収集を行うことが可能となるWEBによるセミナーの実施が不可欠である。そこでわれわれは、学習者が、自身の学習のプロセスを管理しながら、着実に学習することのできるシステムとして、LMS (Learning Management System) の採用を予定している。

このシステムは、「プロデュース・テクノロジー」の体系に合わせてコースを設定し、そのプロセスを学ぶことのできるコンテンツを配信する。受講者は、そのコンテンツによって受講し、期間内にレポートを提出する。管理者は、このレポート提出によって受講者の学習の進捗を管理し、定期的な小テストと合わせて、学習者の評価を行う。

検定制度の試行段階としては、このセミナー修了までのレポートと小テスト、修了時に行う修了テストをあわせて、合格者を認定するシステムを構築することが可能であると考えている。また、セミナー実施中には、BBS機能などを活用し、受講者から随時意見を収集することにより、このセミナーシステムを整備していく。

○第二ステップ（試験的な試行）

以上のような検定制度の試行の中で、レポートの提出を課すことにより、プロデュース・テクノロジーで提唱するプロデュースのプロセスごとに、学習者が課題に取り組む思考プロセスの把握と、理解しづらい点など、教育コンテンツの精度を高めるための情報を多く得ることができる。また小テストの実施により、検定の設問方式の検討が可能となる。

このような実際の学習者との継続的な情報交換が可能なシステムの活用は、効果的な検定制度構築のためには不可欠である。

まずは、本学のローム記念館プロジェクト参加学生、プロジェクト型科目履修学生を対象として試験的な運用を行い、セミナー制度として構築する。またこのシステムの運用を行う中で、セミナー制度の構築と同時にセミナー講師の育成と教育教材の開発および試験審査、評価制度の整備を行っていく。

以上のような整備を踏まえて、第二ステップの仕上げとしては、学生に対する試験的な運用とシステム構築の成果をふまえて、社会人、一般市民等にも対応できる検定制度に発展させる。

5. プロジェクト主義教育の基盤 同志社ローム記念館がめざすもの－理念と目的－

5.1 同志社ローム記念館とは

5.1.1 同志社ローム記念館建設の経緯



2003年10月にオープンした同志社ローム記念館は、その名称が示すとおり世界的な半導体メーカーであるローム株式会社からの寄付に基づき建設された。ローム株式会社の寄付による同様な施設として、2000年に立命館大学ローム記念館が、また、2005年には京都大学ローム記念館が建設されている。立命館大学の施設は、半導体の設計ツールの開発と研究を行い、京都大学がナノテクノロジーなど先端技術の実践的な研究を行うことが目的であるのに対して、同志社ローム記念館では、マルチメディアなど最先端の情報機器やソフトウェアを用いた教育により、次世代の情報メディア社会における中核的な人材育成をめざす。立命館、京大がハード、同志社はソフトが中心といえる。また、このような人材育成の効果的な手法として、産官学連携によるプロジェクト型教育を採用し、ローム記念館を「プロジェクト主義教育による人材育成」の拠点とすることを主な目的としている点に大きな特色がある。

また、同志社ローム記念館は、法人施設として建設されており、大学だけでなく、隣接する同志社女子大学、国際中学・高等学校の学生、生徒を含めた法人内諸学校の教職員、学生・生徒も、大学、企業等との共同プロジェクトを推進し、あるいは授業に使用することができる。

5.1.2 同志社ローム記念館の理念と目的

○理念

同志社ローム記念館の基本理念は、同志社のメディアフロンティアとして、自らの知を自らの探究心で進

化させる環境を整備することにより、学生・生徒の自主活動を主体としたさまざまな産官学連携プロジェクト、あるいは学生・生徒自らの企画、提案によるプロジェクト活動を通じて、情報メディア社会を先導する次世代リーダーの教育と育成の場、拠点の創出にある。

○目的－情報文化の未来を育む－

メディアテクノロジーは、人類の知的営為や感性的営為を情報として記録、保存し、伝達する技術であるとともに、蓄積された情報の再編成、再利用を通じて、新たな情報を生み出すための創造の道具でもある。このようなメディアテクノロジーのポテンシャルは、近未来の社会や文化を根本から変革する力を有している。

同志社ローム記念館は、優れたコンテンツ制作やソフト開発の支援を通じて、21世紀的な情報文化の担い手を育成することを目的とする。

○機能

①教育的機能

- ・産官学、または地域との連携によるプロジェクト主義教育の実践手法の提案。
- ・意欲と独創的な発想に富んだ学生・生徒の育成を目指した特色ある教育プログラムの創出。
- ・隣接する大学情報メディア館との連携をもとにしたマルチメディア等情報メディア教育実験の場。
- ・企業、地域、研究機関などとの多様な連携から生まれる豊かなシーズによる多角的能力の涵養。
- ・関西文化学術研究都市域に立地する条件を活かし、さまざまな研究諸機関とのプロジェクト活動を通じた連携。

②研究的機能

- ・産から学に対しては、学生・生徒の若い感性から生まれる新しい発想の獲得。
- ・学生から産に対しては、社会ニーズの認識。
- ・同志社からは、上記2つの接着剤となる多様なシーズと大学機能の提供。
- ・学術的、産業的、社会的等の多面的性質を有する複合領域を中心とした新しい研究領域の創出。
- ・プロジェクト活動から生まれる課題に関する。研究機関、企業、NPO、行政等との共同研究の実施。

③空間的機能

- ・大学正門すぐという立地は、社会と限りなくシームレスなアクセスポイント空間。
- ・教職員、学生・生徒の知的好奇心の向上空間。
- ・さまざまなプロジェクト活動の相互作用によって進化する交流空間。
- ・プロジェクト活動やメディア教育による表現、成

果を実現し、その情報を発信する空間(劇場空間)。

○環境

同志社では、情報化教育において、IT(情報通信技術)の進展により生み出される新たな教育空間であるバーチャル空間においても、フェイスtoフェイスの教育を基本とし、あふれる情報から状況を分析し、的確に判断できる人材、経験を伴う知識の蓄積により新たな「知」を創造する人材を育成することを基本理念としている。

ローム記念館におけるインタラクティブな活動が、高度情報化社会における知の創造を先導する。コラボレーションを誘発し、知へのモチベーションを高める場として、館内には「劇場空間」、「プロジェクトルーム」、「マルチメディアラウンジ」など最新の教育環境が整備されている。

■劇場空間【創発・共有の場=知の共同化】

学び、協働へのモチベーションを誘発するメディア環境

ローム記念館の地階オープンテラスから1階まで大階段でつながる「劇場空間」は、200インチ大型スクリーンと12面大型マルチビジョンを備えた開放的な空間であり、音と映像のパフォーマンスを駆使した研究成果の発表、講演会など効果的なプレゼンテーションや各種イベントにも大きな効果を発揮する。また、劇場空間では、大学、女子大学の授業、学生の作品展示会、メディアアートの国際展示会「ジュアール」など、開放的な空間を活用したさまざまな企画が実施されている。(資料編第4章掲載)

■プロジェクトルーム・PCコーナー

【対話・実験の場=知の表出化】

思考・表現ツールとしてのIT活用と相互触発の環境・工房空間

ローム記念館の2階フロアは、アイデアを形にする試行錯誤、実験の場であり、学生の主体的な活動と、教職員、学外協力者などさまざまな人や企業が広く交流することで新たな発想や方法を生み出す。その支援のために、産官学地域連携のプロジェクト活動を行うプロジェクトルーム、各プロジェクトが共同で使用できるオープンスペースなど創造的な学生・生徒の教育、養成をはかる環境が整備されている。特に、デジタルコンテンツの制作を通じたプロジェクト主義教育による人材育成をめざすローム記念館には、学生が自由に使えるPCコーナー、プロジェクトルームをはじめ館内すべての部屋、オープンスペースにもLAN配線と無線LANが配備されており、学生・生徒は、いつでも、どこでもインターネットを利用した活動を行うことができる。また、自由な交流の場として用意さ

れたオープンスペースは、机、椅子、ホワイトボードを有機的に移動し組み合わせることで、簡単にプロジェクトルームやミーティングルームにすることができるなどフレキシビリティな利用が可能である。



■マルチメディアラウンジ【システムの間=知の結合化】

知の体系、データベース構築と情報発信機能・アーカイブ、進化する配信基地

ローム記念館地階には、講義、講演での活用や、学内外に発信するためのマルチメディアコンテンツを作成するための施設として、マルチメディアラウンジがある。ここでは、情報の収集、分析、加工、編集、蓄積などを試みるために、高度なマルチメディア機器を実際に操作することができ、学生がマルチメディアに慣れ親しむ学習環境を整備している。「スタジオエリア」、「ビデオ編集エリア」、「マルチメディア編集エリア」から構成されている。スタジオエリアには、2台のデジタルビデオカメラの映像と音声を記録し、合成等の効果をかけながら映像、音声素材のマスターテープを制作するシステムを配備している。ビデオ編集エリアには、ダビング作業、各種テレビ放送の受信・録画が可能なビデオ装置、ポータブルエディティングレコーダー、DVDオーサリング専用機などを設置しており、マルチメディアの編集作業の大半が可能となっ

ている。また、授業のためのメディア演習エリアを設置している。マルチメディア編集エリアには、12台のウィンドウズと8台のマッキントッシュを設置し、静止画、動画を中心としたマルチメディアの編集環境を整えている。

これらの最新のマルチメディア環境は、ローム記念館プロジェクトの参加学生、企業担当者をはじめ、すべての学生・生徒が利用することができ、体系化された知の発信と伝達の機能を担う。

■情報メディア館【実践・学習の場＝知の内面化】

自在に学び、実践的な知を内面化する環境・ユビキタス教育環境

システム化された体系知を実践レベルで学習するため、同志社大学の情報教育施設として、ローム記念館に隣接して建てられた情報メディア館では、情報機器を扱うための基礎的な知識や技能の習得から高度な統計処理やプログラム開発まで、IT社会に適應する人材育成のための学習環境が整備されている。

1階の「情報道場」は、従来の教室という概念を大きく変える個性的な施設であり、畳が敷き詰められた和の空間で、無線LANによるパーソナルコンピュータの接続が可能となっている。この空間では、学生の流動性が高まることで、自由で独創的な発想が可能となる。また、4階のレクチャースタジオは、遠隔地との授業ができる教室であり、インターネット授業や協定校など他大学との遠隔講義も行われる。インターネットを用いたe-learning教材の作成が可能な機材も用意し、将来的には企業、海外大学など時空を超えた情報交流の拠点として機能することをめざす。

ローム記念館および隣接の情報メディア館では、以上のような4つの「場・環境・空間」を自由自在にコラボレーションすることにより、ITを駆使した価値創造をリードする人材育成を目指す。

このようなローム記念館におけるハイテクノロジーの備わった施設の空間活用やインタラクティブな教育手法などは、スタンフォード大学のSCIL (Stanford Center for Innovations in Learning) と、その活動拠点であるウォーレンバーグ・ホールと多くの類似がみられる。

チーム作業を中心とした新しい学習方法を開発し、実験するための設備が詰め込まれたウォーレンバーグ・ホールは、同志社ローム記念館におけるプロジェクト型教育の実践やインタラクティブな教育手法、最新の情報メディアの活用、劇場空間、オープンスペースの自由自在な使用など、これからその擁する空間、機能を十分に活かしていくにあたって参考となった。

同志社ローム記念館、情報メディア館では、最新のテクノロジーが配備された学習環境と、そのユニークで多

様な空間をフルに活用した活動を行うことで、次世代の高度情報化社会の中核を担う人材の育成を進めていく。



5.2 同志社ローム記念館プロジェクトとは

同志社ローム記念館の基本理念にあるように、情報メディア社会を先導する次世代リーダーを育成するために、学生・生徒の自主活動を主体としたさまざまな産官学連携プロジェクト、あるいは学生・生徒自らの企画、提案による公募プロジェクト活動を「同志社ローム記念館プロジェクト」とし、運営する。

5.2.1 同志社ローム記念館プロジェクトの理念と目的

○理念 —プロジェクト主義による人材育成—

同志社ローム記念館内のすべての活動は、常に流動しながら進化する多様なテーマのプロジェクトで構成される。このようなローム記念館内で推進されるプロジェクトの理念は、オンキャンパスの産学連携プロジェクトと学生・生徒自らの企画・提案による公募プロジェクトの実践による「プロジェクト主義教育」にある。

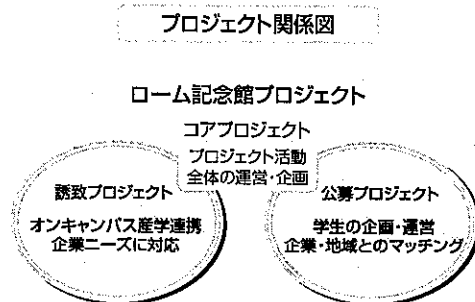
プロジェクト主義教育とは、このようなプロジェクトを推進していくプロセスの中で行われるさまざまな実践教育によって、学生・生徒の「総合的人間力」の育成をはかる教育手法のことをいう。

○目的

同志社ローム記念館プロジェクトは、大学、学生・生徒、産業界、地域が連携し、学生・生徒自らが企画、提案する情報メディアに関連した多種多様なプロジェクトを推進することにより、それらの活動を通じて、学生・生徒の成長をはかり、文化の創造・発信と次世代社会を担う人材を育成することを目的とする。

5.2.2 同志社ローム記念館プロジェクトの種類

同志社ローム記念館のプロジェクトは、コアプロジェクト、誘致プロジェクト、公募プロジェクトの3つのプロジェクトから構成されている。



①コアプロジェクト

同志社ローム記念館全体の企画、運営を目的としたプロジェクトであり、プロジェクト活動全般について、プロジェクト運営委員会とプロジェクトWG（ワーキング）委員会が企画、運営、とりまとめ等を行う。また、学生コアスタッフがプロジェクト活動全般に対するサポート活動を行う。

②誘致プロジェクト

同志社ローム記念館の理念、目的にそった企業等との連携プロジェクトである。企業と学生・生徒がともにプロジェクト活動をすることにより、学生に実際の社会活動に触れ、社会との接点を学習させると同時に、自主自立、起業家精神等を養成することをめざしている。

③公募プロジェクト

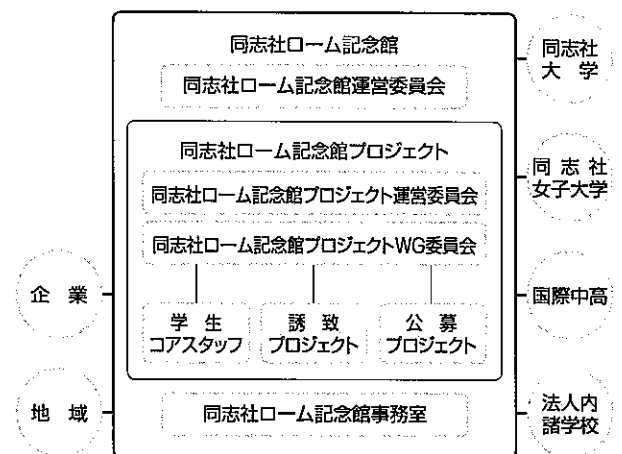
同志社の学生・生徒、教職員の提案によるプロジェクトである。同じ目的を共有する学生・生徒が集まって、プロジェクトを進める中で、さまざまな学生・生徒が出会い、自ら思考、表現、協調し、自己認識を深め、総合的に成長していくことをめざしている。同志社ローム記念館が、社会との連携・発信できるプロジェクトの提案を公募し、育成するプロジェクトである。

以上、3つのプロジェクトのうち、誘致プロジェクトと公募プロジェクトの詳細は、資料編第5章に掲載している。ここでは、プロジェクト全体の企画・運営を行うコアプロジェクトについて、次の運営体制の中で説明する。

5.3 同志社ローム記念館プロジェクトの運営体制

5.3.1 コンセプトと運営の基本方針

同志社ローム記念館およびローム記念館プロジェクトの運営体制としては、法人の委員会である「同志社ローム記念館運営委員会」ならびに「同志社ローム記念館プロジェクト運営委員会」を設置し、基本理念と目的を明確に意識した運営を行っている。また、法人施設として同志社諸学校、諸機関のさまざまな部署によるサポート体制とプロジェクトの募集、選考、人材発掘、広報・企画などを担うコアプロジェクトの組織化（WG委員会）を実施している。



【運営のコンセプト】

①プロジェクト方式による事業運営

・プロジェクトが生み出す活力

現代における教育テーマは、「企てること」「新しいビジョンを社会へ投影すること」へと変化している。このような教育環境のもとでは、学生・生徒は与えられ、教えられるだけの存在ではない。自らがプロジェクトを構想し、企画・実現のうへ、目標の達成と評価を受けるという学習プロセスが学生・生徒の最大の活力を生み出し、教育効果も高いといえる。この点は、前述の2.2.4アメリカ調査におけるスタンフォード大学（SCIA）等の新しい教育手法の研究や、後述6.7.ローム記念館プロジェクト活動と参加学生ヒアリングの結果からも検証される。

明確なテーマ、プラン、目標、そして期限が明示されるプロジェクトのもとで、周囲の応援、励まし、期待、評価の圧力を受けながら、ゴール目標に向かって邁進していく、そのプロセスそのものが、「総合的な人間力」を体得していくための新しい教育スタイルとなる。また、そのためには、学生の活力を生み出すための、より効果的なコミュニケーション

と相互評価の仕組みが重要となる。

同志社ローム記念館は、このような協働の場（サイト）、出会いの場、コミュニケーションの場をプロデュースしていく。

同様な構想のもとにつくられた施設としては、今回のアメリカ調査で訪問したスタンフォード大学のWallenberg Hallがある。ここは、ひろいキャンパスに専門分野ごとに分散する研究者や学生が集まる出会いの場、交流施設として考えられており、このようなコンセプトと学習環境は、同志社ローム記念館のそれと極めて近いものがあると思われる。

・プロジェクト組織

プロジェクト推進は、あらかじめ設定された目標を達成していくための効率や機能性ではなく、目標を探索していくプロセスそのものに、最大の創造性と価値がある。したがって、生産性よりも創造性が、効率より効果が、安定よりスピードが、機能性より柔軟性がプロジェクト主義では重視される。

このようなプロジェクトを支える組織は、従来型組織の部門上の固定した役割ではなく、プロジェクトの全体をヘッドクォーター機能が統括するという組織形態的が望ましい。

・事業運営の新しいスタイル

プロジェクトの評価・選考、活動資金の調達・配分、人材の発掘・育成、情報公開、広報・企画、施設運営など、すべての事業課題と活動をプロジェクトスタイルで推進していくことにより、これまでにない新しい事業スタイルを確立することをめざす。

②運営の基本方針

・開かれた運営、すみやかな情報公開

同志社ローム記念館では、何を考え、何をめざしているのかを現在進行形で発信し、多くの協力と参加を仰ぎながらプロジェクトを進めている。そのため、同志社ローム記念館ホームページを開設し、プロジェクト活動紹介をはじめ、委員会議事録および利用規程・発明委員会規程等の掲載、また、ローム記念館で行われるイベントや講演会などすべての情報を公開している。さらに、参加プロジェクトには、独自のホームページの開設とプロジェクト活動の公開が義務づけられており、すべてのプロジェクト活動の進行状況を知ることができる。

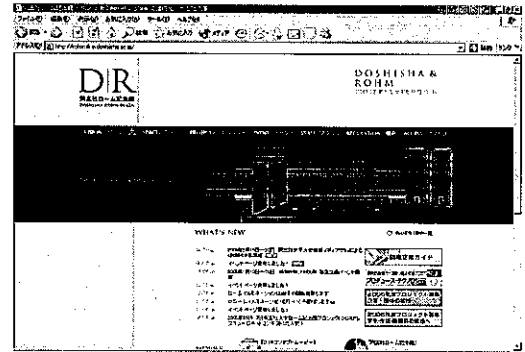
情報は、特定の人や組織に独占される限り、本当の価値を生み出すことはない。情報は公開され、多くの人の目に触れ、共有され、利用されることによって、その価値が増殖していくことになる。

同志社ローム記念館では、すみやかな情報公開と同時に、さらにインターネット上でのアイデア募集やアンケート実施による意見聴取など開かれた運営を積極的に進めていく。また、館内にある劇場空間

や展示スペースなどは、学外、一般企業等にも開放しており、各種行事、学会、講演会、展示会、企業セミナーなどにも利用することができる。

（同志社ローム記念館ホームページ

<http://rohmdrm.doshisha.ac.jp>）



・学生・生徒が主人公、学生のやる気を引き出す仕掛け

同志社ローム記念館は、プロジェクト活動を通じて現実社会の厳しさ、社会的ルールなどを学生・生徒に体験させるとともに、学生・生徒の主体的な要望を広く受け止め、フレキシブルに対応する「教育特区」を創出する。自由と自治、すなわち責任ある遊びが、学生のパワーを引き出し、成長させていく。

学生・生徒と企業との共同プロジェクトで、あるいは学生・生徒からの企画・提案による公募プロジェクトでは、学生たちが主体的にプロジェクト活動を推進することにより、学生のやる気＝「面白い」を引き出すことができる。

・外部機関との積極的連携

同志社ローム記念館の活動、運営には、民の力をふるに活用し、同志社に新たな活力を吹き込む「民学協働」の風土をつくる。また、プロジェクトの推進にあたっては、行政、企業、NPO、社会的ボランティア、経済団体、研究機関など多様な組織・団体と積極的に連携していく。これによって、学生・生徒のプロジェクト活動に対して、社会のプロフェッショナルによるサポートが提供され、また、学生自身は実社会からの評価を受けることにより、通常の学生生活では体験できない貴重な経験をすることができる。

5.3.2 プロジェクトの全体運営（コアプロジェクト）

同志社ローム記念館プロジェクト全体に関する企画、運営を行うプロジェクトであるコアプロジェクトは、以下の5本の柱をもとにプロジェクトとして構成するとの方針を固めた。コアプロジェクトは、上述のとおり、教

員による委員会組織と、学生コアスタッフとで構成されている。コアプロジェクト自体の企画・運営は、同志社ローム記念館プロジェクト運営委員会と同WG委員会のメンバーによって進めている。

●評価・選考プロジェクト：

プロジェクトの公募・誘致、選考、実施、評価に至る総合的な仕組みを構築。

1. プロジェクトの誘致、公募
2. プロジェクトの採択評価
3. 中間報告会（公開プレゼンテーション）
4. 成果報告会（公開プレゼンテーション）
5. プロジェクト評価

●資金調達・配分プロジェクト：

プロジェクト活動資金、施設運営予算の調達システムを構築。

1. サポーター募金
2. クリック募金
3. 指定寄付金
4. 受託研究制度

●人材発掘・育成プロジェクト：

企画・運営スタッフ、施設運営スタッフの発掘、育成、連鎖の仕組みを構築。

1. プロジェクトスタッフの発掘・育成
2. 施設運営スタッフの養成
3. 同志社人材バンクへの展開

●情報公開・広報プロジェクト：

情報公開の方針にもとづき、より魅力的で効果的な情報発信の方法を確立する。

1. 事業広報、マスコミリリース、インターネット上での展開
2. 広報イベントの開催
3. 学生広報活動の展開

●企画・運営プロジェクト：

イベント企画運営サポート、施設活用サポートの仕組みを構築。

1. イベント企画運営
2. 施設運営

これらの5つのプロジェクトは、密接に関連しており、スタート時において、5つのプロジェクトを同時に進めることができない。そこで、まず「評価・人材」グループと、「企画・広報」グループの二つに分かれてワーキングを開始することとした。

○評価・人材

- ・学生コアスタッフの組織づくりと運営
- ・プロジェクト学生説明会の企画・運営
- ・同志社ローム記念館大賞創設(プロジェクト評価)
- ・公募プロジェクト選考

- ・誘致プロジェクト企業誘致

○企画・広報

- ・オープニングイベントの企画・運営
(ジュアール展、モーションキャプチャー実験スタジオ、オープニングセレモニー放映コンテンツ制作プロジェクトの実施)
- ・ロームフェア（ローム株式会社企業イベント）
- ・ホームカミングデー（卒業生対象イベントによる広報等）
- ・WEBサイト構築・運営
- ・ローム記念館プロジェクト・サポート募金の企画、運営
- ・講演会企画、運営（オープン1周年企画として実施）

これらのふたつのグループをもとに、これまで、実情に則してより小さなグループ（部会）による活動を行ってきた。

スタートから2年半が経過しているが、現時点においては、上記項目のすべてを実現するにはまだ至っていない。

未着手の内容については、いずれも実現化に向けての多くの課題を抱えており、体制構築の途上にあるといえる。

5.3.3 コアプロジェクト学生コアスタッフ

このような状況の中で、学生コアスタッフが、ローム記念館の活性化をはかるべく、ローム記念館の運営（劇場空間でのイベント、行事等）や広報、プロジェクト支援などに関する活動を活発におこなっており、同志社ローム記念館の、学生・生徒が主体となり、学生の力を活用しての運営を行うという基本コンセプトは、形になってきている。

学生コアスタッフは、ローム記念館のオープンに先駆けて、2003年7月から活動を開始した。当初は、ローム記念館プロジェクト運営委員および、WG委員の研究室に所属する大学院生や学部生を中心にしたメンバーで構成されていた。現在は、一般公募によるメンバー募集を学生コアスタッフ自体が行っており、ようやく、組織として自主性を持って活動ができるようになった。学部3年次生になると、専門の講義および就職活動等により、十分に活動ができなくなるため、その中心メンバーは、学部2年次生となっており、現在約20名の学生が活動を行っている。

主な活動内容は以下のとおりである。

- 1) ローム記念館全体の運営サポート
- 2) ローム記念館プロジェクトのサポート
- 3) ローム記念館活性化のための独自の活動

これらの活動を行うために、現在は、企画、広報、システム、機材の4事業部を組織し、相互に連携をはかりながら活動を行っている。

館全体の運営サポートとしては、大型スクリーンや12面マルチビジョンを配した劇場空間でのイベントの際、機材操作や会場整備を担っている。また、ローム記念館への見学のために訪れた学外からの来館者を案内するのも、コアスタッフの活動の一部と位置づけている。



また、学生コアスタッフの中心的な活動は、ローム記念館で活動するプロジェクトのサポートである。委員会が主催するプロジェクト中間報告会や最終成果報告会、同志社ローム記念館大賞発表会など、プロジェクトの公式行事のサポートをはじめ、プロジェクト主催イベントのサポート、広報活動などを行っている。広報活動としては、学生コアスタッフの企画編集による広報誌「ippo」の制作や、ホームページ「e-ippo」の企画運営がある。これらは、学生の視点から、ローム記念館についての情報発信を行う広報ツールとして、大変有効である。

また、春の誘致、公募プロジェクトがスタートする際には、メンバー募集のための説明会の企画運営を行ったり、プロジェクト発イベントのサポート、誘致、公募プロジェクトのホームページ用WEBサーバの環境提供など、その活動は多岐にわたる。



その他、劇場空間を活用してのイベントの企画運営、映像コンテンツ制作など、学生コアスタッフそれぞれが、この活動によって伸ばしたいスキルや、興味の対象など

を切り口として、独自の活動を行っている。

学生コアスタッフの活動に対しては、ローム記念館プロジェクトWG委員の部会メンバーが、会議への参加やメールによるアドバイスを行うほか、ローム記念館事務室がバックアップし、推進している。

5.3.4 同志社ローム記念館プロジェクトの運営 —募集、選考、評価—

同志社ローム記念館プロジェクトの運営の中で、特に重要と思われるプロジェクトの募集、選考、評価の問題に関して、ここで簡単に概要を指摘しておきたい。

○同志社ローム記念館プロジェクトの基本要件

同志社ローム記念館プロジェクトは、企業との共同プロジェクトである「誘致プロジェクト」と学生・生徒自らの企画・提案プロジェクトの「公募プロジェクト」に大別される。

いずれのプロジェクトに関しても同志社ローム記念館プロジェクトの基本条件は、通常のプロジェクトの条件と同様に有期のものとし、下記のとおりとなっている。

- ①プロジェクトのテーマ、目的が同志社ローム記念館プロジェクトの理念、目的に合致するもので、プロジェクトの実施によって何を実現したいかが明確であること。
- ②プロジェクト期間は、1年間。
- ③学生・生徒、教職員あるいは外部賛同者の協力体制による参加が条件。各プロジェクトには、必ず専任教職員を含むものとする。
- ④学生・生徒をプロジェクトリーダーとする場合は、必ず専任教職員1名が責任者として参加する。
- ⑤プロジェクトは、必ず独自のホームページを開設し、プロジェクト活動の情報公開を行うことを義務付ける。
- ⑥プロジェクト実施期間終了後、1ヶ月以内にその成果をローム記念館プロジェクト運営委員会に対して文書により報告する。なお、別途、成果の公開プレゼンテーションを行う。
- ⑦プロジェクトの成果は、原則として学校法人同志社に帰属する。ただし、別途、協議を行うことはできる。
- ⑧プロジェクトの予算は、誘致プロジェクトは原則として企業負担とし、公募プロジェクトについては、ローム記念館プロジェクト運営委員会が審査のうえ、予算措置を講ずる。

○プロジェクト募集について

誘致プロジェクトの募集では、プロジェクトWG委員会の中に、企業誘致の担当部会を編成し、担当教員による個別誘致活動が基本となっている。ただ、この方法では、担当教員個人の負担が大きいことと、毎年できるだけ幅広い分野の企業・団体からの参加を募るシステムとしては限界がある。幹事企業等の参画を含めた誘致活動のための仕組みづくりを検討する予定である。

公募プロジェクトは、すでに述べたように、現代社会における教育テーマが「企てること」「新しいビジョンを社会へ投影すること」へと変化する中で、同志社が展開する新しい教育プログラムの一環として、広く学生・生徒からプロジェクトを募るものである。公募プロジェクトの募集に関しては、プロジェクトWG委員会の中に、選考・評価部会を設置し実施している。なお、この小委員会は、公募プロジェクトの募集、選考を担当すると同時に、当該年度すべてのプロジェクトに関する評価（中間評価、成果評価）を行う。

○プロジェクト参加学生の募集

学生・生徒が自ら企画・提案する公募プロジェクトでは、申請段階においてプロジェクトメンバーを集めて応募してくるが、誘致プロジェクトについては、採択プロジェクトが決定後、プロジェクトテーマ、企業名等の学内周知を行い、参加学生を募集することになる。ただ、正課授業ではないローム記念館プロジェクトは、大学のシラバスに掲載するなどの募集方法をとることができないために、一般学生・生徒への効果的な募集や広報活動に制約がある。具体的には、ローム記念館ホームページ、学内掲示板への募集案内の掲載、立て看板設置、チラシ配布、ポスター掲示、プロジェクトの学生説明会の開催などを実施しているが、学生・生徒への効果的な周知手段とはなっていないのが現状であり、ローム記念館の目的およびプロジェクトについて、学生への認知度を上げることが大きな課題となっている。

○プロジェクトの選考

2004年度のプロジェクトは、誘致が8プロジェクト、公募が3プロジェクト、また、2005年度には、誘致が8プロジェクト、公募が2プロジェクトとなっている。

誘致プロジェクトの選考については、初年度のプロジェクトに関しては、実質上誘致担当教員による誘致・選考という形になったが、プロジェクト募集・選考の要件、プロジェクト契約書、知財関係規程等の制定や整備が誘致後になったという経緯もあり、プロジェクト活動以前に、手続に関しての問題も発生した。また、2005年度の誘致プロジェクトの選考に関しては、

諸規程、募集要領の整備を踏まえて、誘致・選考をおこなったが、8プロジェクトのうち、新規にエントリーしたプロジェクトは2件のみで、あとの6プロジェクト第1期プロジェクトが、再度テーマ設定をしてエントリーした形となっている。誘致プロジェクトについては、ヒアリング等は行わず、エントリーシートによる選考とした。

これに対して、学生・生徒の公募プロジェクトは、2004年度から選考チームを編成し、第一次から第三次までの書類と面接審査を実施した。選考基準は、前掲したローム記念館プロジェクトの理念、趣旨に合致したのかどうか、予算、スケジュール、メンバーのスキルなどプロジェクトの実施体制が準備されているかどうかの観点から選考され、選考途中で辞退したプロジェクトもあり、約50%の採択率となった。2005年度には、公募プロジェクトへの応募数が少なく、新規応募は1件のみ、前年度からの再エントリーのプロジェクト1件を加えて2件の審査を行い、採択している。採択率100%となった。

同志社ローム記念館プロジェクトの重要な基本原則のひとつに、「プロジェクト期間が1年間である」ことがある。現時点においては、1プロジェクトが複数年にわたり、プロジェクトに参加することを認めないという内容の規定は設けていない。2年目である本年度は、昨年も活動を行っていたプロジェクトが多い（10件中7件）が、ローム記念館のプロジェクトルームには、限りがあるため、再エントリープロジェクト数が多くなると、新規プロジェクトの参加を制約するという問題が発生することになる。再エントリー、新規のプロジェクトをどのような基準で選考するのか今後の大きな課題となっている。

一般にプロジェクト活動のポイントが、限られた期間内で計画に基づき最終成果目標を達成するという点にあることを考えると、誘致・公募プロジェクトともプロジェクト期間は1年間という原則は、遵守すべき条件とするべきであろう。

○プロジェクトの評価

一般的に、評価については、いわゆる「定量的評価」と「定性的評価」の問題があり、客観的な評価を行うには、できるだけ数値化して評価すること「定量的評価」が望ましい。

定量的評価の場合には、複数のプロジェクトについて、相対的に評価することが可能となるが、これに対して、プロジェクト評価においても、数値化できない「定性的評価」がある。定性的評価の場合には、相対的な客観的な評価ができないため、定量評価とあわせた総合的な評価を行うことになる。

2004年度プロジェクトにおける評価に関しては、プ

ロジックWG部会が作成した、「社会性」、「成果物」、「人材育成」の3つの視点による評価基準に基づき、評価を行った。これらの評価基準ごとに1点から5点までの点数をつける方法をとることで、できるだけ定量的評価となるように工夫をした。

2005年度の評価に関しては、プロジェクトWGの評価チームが新たに組織されたこともあり、2004年度の評価基準をもとに、さらに定量的評価ができるような項目を追加している。(詳細は、資料編第5章掲載)

ただ、このような評価基準にもとづく評価に関して、いくつかの課題、問題点がある。ローム記念館プロジェクトは、誘致と公募の区別があり、活動環境に差があること、プロジェクトごとにテーマ、プロジェクト内容のレベル、参加メンバーのスキル(高校生から大学院生まで、文系、理系等)などに相当な違いがあるため、同一基準で比較、評価をする方法自体に限界がある。また、正課授業とは異なり、担当教員が常にプロジェクト参加学生・生徒個人の活動すべてを把握しているわけではないため、個人評価は行わない。あくまで「プロジェクト」ごとの評価を行うこととしている。先にあげた評価基準の「人材育成=学生・生徒の成長」などは、外部からプロジェクトを評価する評価委員会では、実質的な学生・生徒の成長度合いを測ることは難しい。人材育成を目指す教育プロジェクトとしての「プロジェクト」の評価指標として、どのような基準を設けるべきかという点は、本取組においても実施した学生メンバーへのヒアリングの結果などを踏まえて、継続的に検討を重ねていく必要がある課題である。

ローム記念館プロジェクトでは、プロジェクト参加学生・生徒のモチベーション維持、あるいは参加インセンティブを高めるといった目的において、最終成果報告会後の評価にもとづき優秀なプロジェクトに対して「同志社ローム記念館大賞」他各賞を授与することとしているため、評価基準は極めて重要な課題だといえる。さらには、適切な評価は、上記のプロジェクト選考における、そのレベル等の判定のための採択評価との関係においても必要である。

今後も、できるだけ定量的評価が可能となる評価基準の検討を進め、毎年、同一の評価基準に基づく評価を行うことによりローム記念館プロジェクトの質的担保をはかる効果的な手段とする必要がある。

○同志社ローム記念館大賞

ローム記念館オープン前から、参加するプロジェクトの努力と成果を評価し、優秀なプロジェクトを顕彰するための、「同志社ローム記念館大賞」設置の構想を検討し続けてきた。第1期プロジェクトの中間報告会において、プロジェクト推進の状況を確認した後、

ローム記念館プロジェクトWG委員会プロジェクト活動部会を中心に、具体的なプロジェクトの評価基準についての検討を行った。

ローム記念館プロジェクトは、産官学地域連携による活動であり、オンキャンパス・インターンシップとも位置づけられることから、プロジェクト活動推進の過程において、学生が、社会とのつながりや、自身の社会におけるポジション、自身の社会への貢献度などを意識できる経験をするということは、大変重要なポイントである。また、プロジェクト内だけの自己満足にとどまらず、成果物に社会的価値や社会貢献度を見いだすことができるかという点とあわせて、「社会性」の観点は、評価基準の大きな柱のひとつとして重要なポイントと言える。

また、人材育成を目的とした教育プロジェクトと位置づけられてはいるが、当初の目標設定に対して、どの程度達成できたか、完成度はどうか、新規性、独創性があるか、実用可能性のあるものに仕上がっているかといった、「成果物」への評価は、不可欠なポイントである。

そして、ローム記念館プロジェクトが、次世代を担う人材の輩出を目的にしていることから、プロジェクト活動を通して得られた計画性や企画力、実行力、モチベーションやスキルの向上などの「人材育成」についても、可能な限り評価に盛り込みたいと考える。人材育成について、どのような素材をもとに、いかに評価するかという点については、委員会においても、さまざまな意見があった。プロジェクトである以上、あくまで成果物で評価すべきであるとの意見もあったが、本取組においては、成果報告会でのプレゼンテーションや、提出された成果物と、活動記録、そして、本年度については、参加学生を対象に実施する自己評価アンケートの結果を参考資料として位置づけ、「人材育成」をプロジェクトの評価基準のひとつの柱として位置づけることとなった。

ローム記念館大賞 評価基準

社会性	社会とのつながり、社会改革(インパクト)、社会における価値、社会貢献度等
成果物	目標達成度、新規性、独創性、実用可能性、審美性、完成度等
人材育成	スキルの向上、モチベーション、計画性、チームワーク、企画力、実行力、プロデュース力等

※キーワードは複数の観点到該当するものもある。

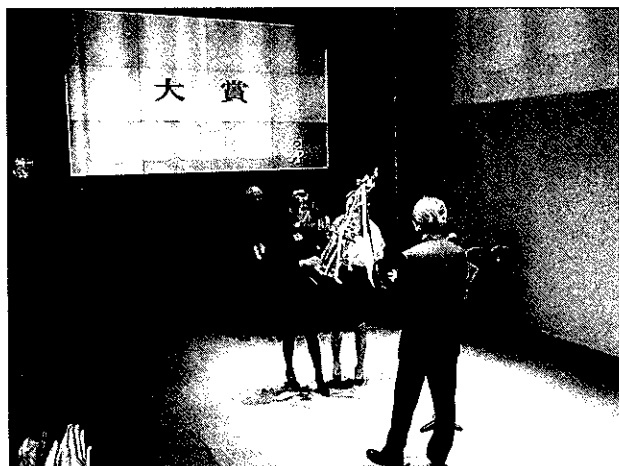
同志社ローム記念館大賞では、上記基準に基づき、特に優秀な成果を上げたプロジェクトに対して、「大賞」、次点であったプロジェクトに「優秀賞」を授与することとした。また、社会性や成果物の新規性、独自性など、ある基準において、優れていると評価できるプロジェクトに対して、その内容に応じた賞を授与することとした。

初年度である2004年度は、3つの項目について点数化（定量化）して評価を行った。

同志社ローム記念館大賞、優秀賞およびその他の賞は、ローム記念館プロジェクト運営委員会のもとに設置されたローム記念館大賞選考委員会の選考を経て、ローム記念館運営委員会委員長が決定する。ローム記念館大賞および優秀賞のプロジェクトには、次年度も新たなテーマを設定し、再エントリーし、採択が決定しているプロジェクト（次年度プロジェクトの採択は、1月に決定）にのみ、20万円、10万円の活動経費をそれぞれ、プロジェクトの発展に資する目的に、与える。当初構想では、奨学金として賞金を与えることを検討していたが、メンバー数が不統一なプロジェクト単位への支給であり、用途の明確でない状態で、奨学金としての金銭を与えることについては、奨学金の性質上、不適切であるとの判断から、プロジェクトの活動資金としての支給となった。ローム記念館大賞の副賞については、今後継続的に検討すべき課題でもある。

また、優れた成果を上げた、これらの授賞プロジェクトに対しては、以下のような顕彰を行うこととしている。

これらの授賞プロジェクトについては、ローム記念館ホームページにおいても、公表し、讃える。



- 大賞 トロフィー賞状
ローム記念館大賞プレート
(館内に設置) へのプロジェクト名刻印
- 優秀賞 トロフィー賞状
- その他賞 賞状記念品

6. ローム記念館プロジェクトの調査 - 分析と検証 -

第1期（2004年度）同志社ローム記念館プロジェクトに対する調査

6.1 調査の目的

本取組では、プロジェクト型科目の設置構想への資料としての活用、また、プロデュース・テクノロジー概念のローム記念館プロジェクトへの反映、そして、本取組のベースとなった、ローム記念館プロジェクトをより発展させていくことを目的に、すでに終了している第1期（2004年度）プロジェクトの誘致企業担当者および学生メンバーに対して、ヒアリング調査およびアンケート調査を行った。

第1期のプロジェクト運営については、前掲したとおり、プロジェクトの推進と同時進行で、成果報告会や選考・評価等、プロジェクト活動全体の運営について検討を進めていたため、運営全般についての振り返りや、参加者からの情報収集と検証が十分にできていなかった。今回、本取組の一環として、ヒアリング調査ならびにアンケート調査を行うことにより、ローム記念館プロジェクト全般についての課題、問題点等を明確にするとともに、これからのプロジェクト主義教育に必要な要素抽出を行う機会とした。

6.2 誘致プロジェクト参加企業担当者へのヒアリング調査

2004年度の誘致プロジェクトは全8件である。初年度であったことから、プロジェクト参加企業の誘致活動に際して、担当した教員によって、提示した情報量や、条件についての説明に差異が生じていた。このことは、プロジェクトの推進体制においても、企業担当者の役割、位置づけがあいまいになってしまう結果となり、テーマ提案者としての企業が予定していた成果へとむずびつかなかったケースがあったものと思われる。今回のヒアリング調査では、プロジェクト開始前まで遡り、プロジェクトの成功、失敗の要因を探る機会ともなった。

6.2.1 ヒアリング調査内容

今回の調査には、8プロジェクトすべての企業担当者に対し、同じ質問項目を設定し、ヒアリングを行った。なお、質問項目は、プロジェクトの開始前、期間中、ローム記念館プロジェクト運営に関する項目の3つに大別した。

■プロジェクト開始前について

- 1) プロジェクトに参加するにあたっての企業としての目的
- 2) プロジェクトへ参加するに至った経緯、また、社内において担当者になるに至った経緯
- 3) プロジェクト担当者として、企業・団体内での評価や待遇について

■プロジェクト期間中について

- 1) ローム記念館プロジェクトについて、開始前とのイメージの差異
- 2) 普段の業務を進める上での部下や同僚との関わり方と、学生との関わり方の差異
- 3) 企業担当者の、プロジェクト内での位置づけ
- 4) プロジェクトの運営体制の実情
- 5) プロジェクト内の連絡体制の実情
- 6) 学生が積極的にプロジェクトに取り組みはじめる（モチベーションアップ）きっかけとなった事例
- 7) 企業人の参加により、学生に与える影響
- 8) 夏期休暇期間の活動状況
- 9) プロジェクト推進の問題点
- 10) 問題解決のための具体的方法
- 11) プロジェクト活動経費の取扱いについて
- 12) プロジェクトメンバーの募集、選考について

■ローム記念館プロジェクト運営について

- 1) 企業のメリット
- 2) 大学やローム記念館に求めること、運営に対する意見、要望
- 3) ローム記念館大賞の評価の妥当性
- 4) ローム記念館プロジェクトの正課科目化について
- 5) プロジェクトに求める学生像、プロジェクト参加学生に必要な力

6.2.2 ヒアリング調査結果

2004年度の誘致プロジェクト参加企業は、ローム記念館プロジェクトに参加する経緯に関しては、前掲したように、誘致担当教員による勧誘であった。一部のプロジェクトでは、誘致企業からさらにテーマに関連した企業への協力依頼等により、複数企業による連合プロジェクトとして運営されたものもあった。今回の調査においては、8プロジェクト10社の企業担当者へのヒアリング調査を実施した。前掲した調査項目そって、調査結果を概説する。なお、ヒアリング調査結果の一覧表は、別表に掲載している。（資料編第5章掲載）

■プロジェクト開始前について

1) 企業としての目的

ローム記念館プロジェクトに参加した目的として、参加企業10社のうち、6社が、プロジェクト推進及びその成果を企業利益に結びつけるためであると回答した。残る4社のうち2社についても企業利益+社会貢献との回答であるため、大きくみればすべて企業利益が参加の目的であると言える。この点は、株式会社の性格からすれば当然の結果であり、また、その他研究機関等についても組織にとってのメリットを求めて参加していることが判明した。

2) プロジェクトへ参加するに至った経緯、また、社内において担当者になるに至った経緯

初年度のプロジェクトであり、直接誘致担当教員による勧誘を受けた担当者がそのまま企業担当者として参加しているケースが大半である。また、参加目的が企業利益にあるとすることから、多くが営業部門の担当者である。

3) プロジェクト担当者として、企業・団体での評価や待遇について

いずれの企業担当者も、プロジェクトに参加しての活動やその成果は、社内評価の対象とされている。特に、具体的な売り上げ増や製品開発を目的として参加している企業では、担当者に対する評価も厳しいものと推察される。社内的に、このような活動に対する評価基準が明確に設けられていない場合もあるが、社内評価のレベルが、担当者のプロジェクト推進、支援の関与の度合いと関連することがわかった。

■プロジェクト期間中

1) プロジェクト開始前とのイメージ差異

差異があった（マイナス面） 8社	特になし 2社
------------------	---------

企業のプロジェクトに対する期待度と実情の差異が、回答に現れている。学生との共同プロジェクトに対する期待が高かった企業では、学生のモチベーション、スキルの低さあるいは、ビジネスマナーの不足や責任感のなさを指摘する傾向がみられる。これに対して、当初から学部生主体の学生に過度の期待をしていなかった企業では、この点に関する不満、関心自体が低い回答となっている。

2) 社会人と学生との差異

上記と同様に、企業によって回答が分かれた。

特に学生の責任感のなさを指摘されたのが4社、最初から期待していないとの回答2社をあわせると、参加学生に対する厳しい見方が伺われた。

3) 企業担当者のプロジェクト内での位置付け

リーダー的存在 4社	アドバイザー的存在 4社	資源の提供 2社
---------------	-----------------	-------------

この結果は、後段の学生ヒアリングの結果とも符合する。また、プロジェクト責任者の教員や企業担当者のプロジェクトへの関わり方、熱意の差異が、プロジェクト実施体制、最終成果にも大きな影響を与えていることが調査結果から判明した。

4) プロジェクト運営体制の実情

2004年度的最優秀プロジェクトとなったチームをはじめ、プロジェクト運営体制による明暗がはっきりと出た。最も成功したプロジェクトの運営体制は、企業、教員、学生の連携がとれ、プロジェクトの最終成果目標および計画の明確化、活動成果を発表する場の設定など、学生のモチベーション維持の方策がとられているという具体的な成功要因が明確となった。うまくいかなかったプロジェクトの特徴は、プロジェクトを引っ張るリーダーの不在、企業、教員、学生の連携体制の不備、最終成果目標、計画の不明瞭性など成功したプロジェクトの逆の原因が失敗要因になったことが明らかになった。学生リーダーが機能したプロジェクトは、実質2つのプロジェクトだけであり、他のプロジェクトでは、リーダー役である企業担当者の支援の有無がプロジェクトの成否に大きく影響する結果になった。

5) プロジェクト連絡体制の実情

すべてのプロジェクトがWEB上のチャット機能などを利用しての連絡体制、メールによる連絡体制をとっている。ただ、一部のプロジェクトでは参加メンバーの名簿、連絡先も整備できないままプロジェクトを実施し、途中で停滞する原因のひとつになったケースもあった。また、メールによる連絡に関しては、企業サイドから学生のメールマナーの悪さ、ルールの無知等を指摘する厳しい意見もあった。

6) 学生がプロジェクトに積極的に取り組むきっかけとなった事項

- ・期限のある負荷をかけたこと 5件
 - ・学生の取組について発表する場を設けたこと 5件
 - ・プロジェクト外からの評価を受けたこと 2件
- 主なモチベーションアップのきっかけとして、上記のような事項が挙げられた。1年間という、学

生にとっては長いといえるプロジェクト期間において、いかに学生のモチベーションを維持し、最終成果目標を達成するかは、重要な問題である。成功したプロジェクトを含めて、学生のやる気、プロジェクトに積極的に取り組むきっかけとなったのは、発表の場を与えること、あるいはいくつかの納期を設定して作品を作らせるなど負荷をかけることが効果的と回答している。

7) 企業人の参加により学生に与える影響

5社の担当者が、実社会で求められるレベルを体験させられることを挙げた。この点は、学生からの回答とも符号しており、企業との共同プロジェクトに求める効果としてこのローム記念館の取組が考えていたものとも合致した。

8) 夏期休暇中の活動状況

夏期休暇期間中の活動は、休止したとの回答が多かった。休止していたプロジェクトにおいても、一部の学生は活動をしたようであるが、組織的なプロジェクト活動はおこなわれなかったと思われる。大学、学生は休みが多すぎるという意見もあった。また、国際中高校生が参加したプロジェクトの企業からは、高校と大学との夏休み期間のずれによる影響を指摘された。

9) プロジェクト推進の問題点

企業担当者からは、学生のプロジェクトリーダーの不在、学生とのコミュニケーションのとり方、指導方法などがわからないとの声があがっている。プロジェクト内での人間関係の悪化、メンバー間の不和などが発生した場合に、企業担当者だけでは十分な対応をすることは困難であり、大学からの支援、アドバイスが必要との意見もあった。プロジェクト推進における問題の要因は、学生の責任感のなさ、リーダーシップ不足によるところが大きい。その対応策として、2社から大学、女子大学の学部、学科との連携を要望された。自社のプロジェクトテーマ、内容に合致した学部・学科との連携をはかることにより、教員の積極的な関与を求められていることがわかった。

10) 問題解決の具体的方法

プロジェクト活動の円滑な推進をはかるための方法として、企業によってさまざまな提案があった。

- ・プロジェクト開始前の導入教育の実施（大学）、最低限のプロジェクトマナーの講習。
- ・影響力のあるキーマンの配置。コーディネーターの配置
- ・企業担当者、教員の関与を増やす。成果への報酬を出す。
- ・プロジェクト期間の延長。（学生のスキル不足

を補いながらの活動になるため、1年間で成果を出すのは困難)

- ・プロジェクトを中心的に推進する学生のメンバーの組織化。
- ・学部・学科との連携

11) プロジェクト活動費の取り扱い

館が活動費を負担し、学生が主体的に運用する公募プロジェクトと違い、誘致プロジェクトでは、企業からの奨学寄附金の提供、もしくは、企業のプロジェクト担当部課の社内経費によって活動費を取扱っている。従ってすべてのプロジェクトにおいて、企業担当者が資金管理を行っていたという結果になった。当座の活動費をいくらか学生に預け、その管理を任せていたプロジェクトもあるが、3社が、学生に対するお金の渡し方がむずかしいと回答。プロジェクトによっては、プロジェクトの活動費とは別に、企業から毎月、学生の活動に対して定額報酬（アルバイト代）を支払っていたプロジェクトもあったことが、今回のヒアリングにより明らかになった。

12) プロジェクトメンバーの募集、選考について

8社が学生の募集、選考方法の改善を求めている。自社のプロジェクトテーマ、内容に合致したスキルを持っていることと同時に、「やる気」のある学生を求めている。募集・広報の方法を改善し、もっと多くの学生がプロジェクトについて知る機会であるプロジェクト説明会に来るような工夫が必要との意見が多く出た。現状では、プロジェクト説明会に参加する学生も少なく、そのうち応募をする学生が各プロジェクト数名というケースもあり、その場合には、応募してきた学生をすべて採用せざるを得ない。プロジェクトに興味を持って応募してくる学生の中から、選考を行うことができるような環境を整備する必要があるとの回答が多かった。プロジェクト参加学生を増やすためには、大学として、企業との共同プロジェクトであるメリットをもっと学生にアピールすべきである。新学期の登録説明会などにプロジェクトの案内を行うなど、より効果的な募集方法をとるべきである。また、外部から協力している企業に対して、プロジェクト推進のために必要な対策を講じるにあたり、学内事情により対応ができない、または遅れるという説明は不適切であるとの厳しい意見もあった。

■ローム記念館プロジェクト運営について

1) 企業のメリット

企業としてのメリットがあったとの回答が6社からあった。メリットなしという回答は、1社だ

けであったことから、参加企業は概ねプロジェクト参加にメリットを感じているといえる。メリットの内容は、売り上げ増加などの直接的な利益ではなく、自社PR、広報、学生情報・データ収集、アイデアなどのメリットをあげた企業が多かった。

2) 大学、ローム記念館に求めること、運営に関する意見、要望

特にないと回答した1社を除き、7社から企業負担に見合った大学の支援、サポート体制の構築等の要望があった。また、5社が大学の方針、あるいはローム記念館のコンセプトが不明確であるとの意見もあった。

3) ローム記念館大賞の評価の妥当性

妥当である 6社	妥当でない 1社	わからない 3社
-------------	-------------	-------------

妥当でないとした企業の理由は、評価基準が明確でないとの意見であった。評価に関しては、妥当、妥当でないとする理由は、企業、学生の意見とも符号する。また、妥当であるとする企業も内容を詳細に聞いていくと、明確な評価基準の設定と事前公表を求める意見が多かった。

4) ローム記念館プロジェクトの正課科目化

7社が概ね賛成との意見であった。ただ、内容的には、原則として賛成であるが、企業への負荷の程度など参加条件次第との回答が多かった。また、正課授業化による大学支援の強化、学生のモチベーションアップなどの効果を期待する傾向もみられた。

5) プロジェクトに求める学生像、必要な能力

5社が、「やる気」「責任感」などを、他の企業も「リーダーシップ」「自由な発想」「高いモチベーション」などをあげた。ITスキルなどをあげる企業が皆無だった点が共通していた。理由としては、スキルや知識は学習できるが、やる気、強い意欲などは教育では身に付けられない能力、資質であることがあげられた。

6.3 誘致プロジェクト参加学生メンバーへのヒアリング調査

初年度の学生募集は、2003年10月に第1回プロジェクト説明会を開催し、参加学生募集を行った。今回、ヒアリングをおこなった学生の大半が授業や研究室で、教員からプロジェクト参加の説明を受け、勧誘されたとの回答であった。ヒアリングは、対象人数が少ないため、量的な分析、検証は、前掲の学生アンケートのデータも参

考にして判断する必要がある。ただ、一人ひとり時間をかけて、共通の質問項目に基づき、実施したヒアリング結果からは、各プロジェクトに共通する課題や問題点、学生からの意見、要望などが鮮明に現れており、ヒアリングの成果は十分にあったといえる。

6.3.1 ヒアリング調査の内容

前項6.2では、誘致プロジェクト参加企業の担当者へのヒアリング結果について述べたが、学生に対するヒアリング調査結果においても、企業担当者と同様の課題、問題点が鮮明になった。プロジェクト開始時に、参加企業へ提供した情報に差が生じていたように、プロジェクト開始時期がプロジェクトによって異なっていた初年度においては、学生の参加にあたっては、プロジェクトに参加する学生に対して、活動に関するガイダンスなどを一律に実施していない。そのため、参加学生は、それぞれが事前に抱いていたプロジェクトのイメージによって、活動への取り組み姿勢が異なっている。今回の調査では、誘致企業担当者に聞いた項目とほぼ同様の内容についてヒアリングを実施した。

今回の調査対象学生の所属学部は以下のとおりである。

- 同志社大学理系（工学部） 4名
- 同志社大学文系 2名
- 同志社女子大学学芸学部情報メディア学科 3名

プロジェクト参加学生全体を見ても、工学部および、女子大学学芸学部情報メディア学科の学生の参加率が高く、専門分野との関連性が推察されるが、ローム記念館プロジェクトに対する学生のイメージが理系に偏っている傾向がわかった。ローム記念館の全学的な位置づけ、理念、目的からしてもイメージのギャップは、望ましくない。学生に対する広報活動、プロジェクト募集活動において早急に改善すべき課題のひとつである。

■プロジェクト開始前

- 1) プロジェクトへの参加の経緯、きっかけ、目的
- 2) プロジェクトに参加するにあたっての学生のメリット
- 3) ローム記念館プロジェクトに抱いていたイメージは

■プロジェクト期間中

- 1) ローム記念館プロジェクトについて、開始前とのイメージの差
- 2) 企業担当者やプロジェクト責任者の教員との関わり方で留意した点
- 3) プロジェクトの運営体制

- 4) プロジェクト内での連絡
- 5) あなたのプロジェクト内での位置付け
- 6) 積極的にプロジェクトに取り組もうと思うきっかけ
- 7) 企業人が参加するプロジェクト活動で得たこと
- 8) 夏期休暇期間中の活動について
- 9) プロジェクトの推進における問題点、また、その具体的な解決方法
- 10) プロジェクトの運営経費について
- 11) 学生生活におけるプロジェクト活動の位置づけ

■ローム記念館プロジェクト

- 1) ローム記念館プロジェクトに参加するメリット
- 2) 大学（ローム記念館）に求めること、プロジェクト運営に対する意見
- 3) ローム記念館プロジェクトの科目化について
- 4) ローム記念館大賞の評価の妥当性について
- 5) プロジェクト活動で身についた力、身に付けたかった力

6.3.2 ヒアリング調査結果

今回の調査では、誘致プロジェクト8プロジェクトより、プロジェクトリーダーの学生を中心に、それぞれ1名にヒアリングを実施した。

■プロジェクト開始前

- 1) プロジェクトへの参加の経緯、きっかけ、目的

教員からのアプローチ 6名	企業からのアプローチ 1名	説明会への参加 1名
------------------	------------------	---------------

ローム記念館内外の掲示等によって、プロジェクト説明会の広報活動も行っているが、大半の学生の説明会参加へのきっかけは、教員からの紹介や、勧誘によるものであったことがわかった。ホームページ、学内掲示物による学生に対する広報活動の限界と効果的な学生募集に対する教員の役割の重要性が判明する結果となった。

また、参加目的へつながる要素として、企業との連携プロジェクトへの興味、参加する企業への興味、プロジェクト内容に対する興味と、参加メンバーによって、ポイントとなった点は異なっていることもわかった。

- 2) プロジェクトに参加するにあたっての学生のメリット
上記質問と重なるが、参加することによって得られるメリットとしては、今回の調査では、ほとんどの学生が同じようなメリットを挙げている。

企業人、プロフェッショナルとの共同プロジェクトであり、企業体験ができることに魅力を感じて参加したという答えが6名、残る1名は参加している企業との関係を持てることに魅力を感じたという答えであった。学生は、誘致プロジェクトは産学連携プロジェクトであることから、大学の授業だけでは学べないことが学べる、実社会のレベルを体験できることを最大のメリットであると感じていることがわかった。

- 3) ローム記念館プロジェクトに抱いていたイメージは
ここでは、参加するきっかけの違いから、大きくイメージに差があることが伺える。教員からプロジェクトの紹介、勧誘を受けた学生は、「産学連携」「サークルとは違う公式なもの」ととらえて参加しているが、企業から発信した情報により参加を決めた学生からは、「サークル的なイメージ」という正反対の答えが返ってきた。企業独自のメンバー募集を実施した結果、そこからは大学の関与があまり感じられなかったことが原因であった。

また、ローム記念館が、大学の情報教育施設と隣接していること、館内に「マルチメディアラウンジ」というデジタルコンテンツ制作のための最新のマルチメディア環境、PCコーナーを整備していることから、文系の学生、隣接の女子大学の学生にとっては、「理系の学生のための施設」といった印象を持っていたこともわかった。そのため、プロジェクト活動をするための施設であるということを知らなかったと答えたメンバーも2名いた。

プロジェクト参加学生の所属学部を見ても、工学部、女子大学情報メディア学科の学生が多い。文系学生や女子大学の学生の中には、ローム記念館を、「工学部関連施設」と誤解している学生が多く、ローム記念館は文系学生、女子大学、国際中学・高等学校の学生・生徒を含めた全学の学生・生徒が、さまざまなプロジェクト活動を行う場であり、自由な活動空間であるということを知らない学生もまだまだ多いことがヒアリング調査の結果明らかになった。

■プロジェクト期間中

- 1) ローム記念館プロジェクトについて、開始前とのイメージの差

今回の調査対象となった学生のうち、1名を除く全員がプロジェクト活動について、開始前とのイメージとのギャップがあったと答えている。ヒアリングを行った8名のうち工学部の学生は、4

名であったが、うち3名がもっと技術的に大きくスキルアップがはかれるようなデジタルコンテンツ制作ができると思っていたと回答した。残る1名については、プログラミングが中心で、予想どおり、個人の努力が必要であり、新たなスキルを身につけながら進めていくものであったと感じており、ベーシックなITスキルがすでに身に付いている工学部生には、プロジェクトの内容によっては、物足りなさを感じていることがわかった。

一方、思いの外大変だと感じた学生は、文系学生の1名にとどまった。プロジェクト開始前のイメージとの差異は、プロジェクトの運営体制とも密接に関わりがあることがわかった。

2) 企業担当者やプロジェクト責任者の教員との関わり方で留意した点

企業担当者との関わり方について、その関係が良好であったと答えた学生は4名。ほとんどの学生は、メールのやりとり、電話やミーティング等での言葉遣いなどに留意しているが、一方で、企業担当者とのかかわり方において、距離を感じるという答えも3名から寄せられた。

また、プロジェクト責任者である大学(女子大学)の教員との関係については、関わりが薄いため、特に留意もしていないと答えた学生が4名いた。このことは、企業誘致の際に、プロジェクト運営体制を整えるにあたり、企業担当者、プロジェクト責任者それぞれの持つ役割について、明確になっていなかったことに起因することが判明した。プロジェクト内で問題が生じる原因のポイントとなるのは、この点であり、プロジェクト推進について悩みがあるとき、またトラブルが起こったとき、誰に相談できるのか学生が知らなかった、わからなかったために、プロジェクト活動の停滞という事態にまで陥っていたことがわかった。

3) プロジェクトの運営体制

スタート時に、学生リーダーを決めたのは3プロジェクトである。リーダーを決定しても、その学生リーダーが主体的にプロジェクトをリードするという本来の役割を担い、リーダー中心に活動が進められていたプロジェクトはわずかであることがわかった。リーダーは決まっていたが、事務的な連絡のとりまとめだけに終始していたり、リーダーの役割がどのようなものであるか認識できないまま、プロジェクトが立ち行かなくなったケースもあった。また、プロジェクト内での役割分担、チーム編成等を行ったというプロジェクトは3プロジェクトあったが、それらのチームが1つ

のプロジェクトとして情報共有をはかり、機能的に動いていたプロジェクトはほとんどない。デジタルコンテンツの制作や運用をテーマとしたプロジェクトであるため、個人的作業は多いが、それらを取りまとめたり、互いに声を掛け合ったりという実施体制をつくることができたプロジェクトは少ない。学生同士、学生と企業担当者・担当教員、企業と担当教員間など、プロジェクトの推進に必要なコミュニケーションが不足していたことがわかった。

4) プロジェクト内での連絡体制

運営体制においても、円滑に実施できているプロジェクトは少なかったが、その要因であると思われるコミュニケーションのとり方について聞いた。

メーリングリストを活用するなど、プロジェクトメンバー間の連絡体制を整備できていたプロジェクトは4件である。内工学部の学生主体の1件は、メンバーの多くが、同一研究室に所属しており、連絡体制を改めて整備する必要を感じなかったプロジェクトである。全プロジェクトの半分が、十分な連絡体制をつくることができないままであったことがわかった。

プロジェクト責任者を中心に連絡を取っていたプロジェクトが1件、プロジェクト内のチームメンバー同志は連絡を取り合っていたが、チームが違うメンバーとは全く連絡を取り合っていなかったというプロジェクトや、連絡先を知らないメンバーがいたため、連絡が取れなかったというプロジェクトもあったことが明らかになった。

5) あなたのプロジェクト内での位置づけ

今回のヒアリング対象者のうち、プロジェクト内における自身の役割や位置づけを明確に理解していたのは、8人中7人であった。うち、プロジェクトのリーダーとして活動していた学生が3名、プロジェクト内のチームリーダーが1名、その他、プロジェクト活動における1部パートの責任を担っていたという学生が2名である。明確ではなかったと答えた学生は、プロジェクトの中心的な存在のひとりではあったが、プロジェクトとして達成すべき成果について明確な目標がなく、個人作業による活動が中心となっていたため、自身は熱心に活動をしていたが、プロジェクトチームとしての活動という認識があまりなかったことがわかった。

- 6) 積極的にプロジェクトに取り組もうと思うきっかけ
 企業担当者が「発表の場」「納期」「負荷」といったことを挙げているが、学生の視点においても、同様の答えが聞かれた。「他のメンバーが忙しくなるなど、自身がやらねばならない状況になった」「期限があった」「発表会が迫ってきた」といったことが、モチベーションになっている。また、ローム記念館は人材育成を目的としたプロジェクト活動の場であるが、プロジェクト活動を通して、自分のスキルアップをはかりたい、また活動の実績を就職活動に活かしたいという思いからプロジェクトに打ち込んだ、というローム記念館プロジェクトの本来の理念、目的にあった回答をした学生も2名いた。
- 7) 企業人が参加するプロジェクト活動で得たこと
 対象者のうち5名が、「社会のレベルを体験できたこと」と答えている。その内容としては、一般的な社会人としての体験、また、ある分野におけるプロフェッショナルな人材との出会いなどがあげられた。企業担当者との関わりが薄かったプロジェクトでは、あまり産学連携のメリットを感じなかったという回答(2件)があった。
- 8) 夏期休暇期間中の活動について
 メンバーが工学部の高年次生で、本来の研究のために研究室に来ていた学生、体育会系クラブに所属していたため、ほとんど大学に来ていたという2プロジェクトを除き、6プロジェクトは、夏期休暇期間中の活動がほぼ休止していた。夏季休暇期間中も活動していたと答えたプロジェクトにおいても、個人作業を中心とした活動であることがほとんどであった。主催者サイドとしては、授業がなく、プロジェクト活動にまとまった時間が取れる夏期休暇期間中は、活発なプロジェクト活動が行われると予想していた。しかし、ヒアリングの結果からは、学生の生活パターンとのギャップ、帰省や留学、通学定期切れ、アルバイトなどの理由によりプロジェクト活動の休止が発生していることがわかった。
- 9) プロジェクトの推進における問題点、また、その具体的な解決方法
 学生の視点からの問題点としては、アプリケーション等に関するスキルの不足、企業側のスタンスの不明瞭さ、教員からのサポート不足、プロジェクトの方向性、最終目標のあいまいさ、情報不足、実施体制の不備などが挙げられた。企業担当者から学生の無責任さが指摘されたが、学生にと

っては、自分がどこに向かって活動を進めていけばよいか、自分の置かれている状況が正確に把握できていないことによるプロジェクトの停滞を指摘する声が多かった。プロジェクトの運営体制づくりとも密接にかかわるとともに、プロジェクト開始時の説明不足など、館としての運営体制の不備にも原因があることがわかった。

プロジェクト活動における問題解決の方法として挙げられたものは以下のとおりである。

- ・スキルアップのための講習会の実施
- ・学生が自由に活動できる環境の整備(開館時間の延長、機器の充実等)
- ・企業担当者に頼らない学生独自の活動への移行
- ・参加意欲のある学生の確保
- ・活動をサポートする人材の確保(企業担当者、プロジェクト責任者、コーディネーター的存在)
- ・定期的な発表の場の設定

プロジェクトに参加するまでに、そのベースとなるスキルを持つ学生は、自分達で運営していく方向性を示唆する回答をしているが、このプロジェクト活動がこれまでの自分の経験では乗り切れないと感じている学生にとっては、より大きなサポート体制と、定期的に与えられる負荷が必要であると回答している。

10) プロジェクトの運営経費について

ほとんどの誘致プロジェクトが、自社経費による取り扱いをしていることから、学生が主体的に経費の取り扱いを行うことはほとんどなかった。プロジェクトの目標が見えないという回答があったのと同様に、運営経費についても、学生がその計画について知る機会がなかったことがわかった。企業から提供された奨学寄附の場合でも、その用途、執行方法についての大学からの説明不足により、企業担当者においても理解が十分でなく、学生が関与するには至らなかった。

11) 学生生活におけるプロジェクト活動の位置づけ

プロジェクト活動が学生生活において、優先順位が高いと答えた学生と、アルバイトや他のサークル等の活動よりも低いと答えた学生はほぼ同数であった。プロジェクト内において自身の役割が明確で、テーマが自身の興味と近い場合優先順位は高くなっている。

■ローム記念館プロジェクトについて

1) ローム記念館プロジェクトに参加するメリット

学生の立場からは、社会人との関わりを持たせたこと、物事を考える力が付いたこと、将来を考え

る機会となったこと、他学部の学生と共同で活動ができたこと、活動の拠点としてプロジェクトルームが使用できたことなど、実にさまざまな観点からのメリットが回答に挙がった。

2) 大学(ローム記念館)に求めること、プロジェクト運営に対する意見

ヒアリング対象学生のほぼ全員が、ローム記念館(大学)からの情報不足、広報活動の不備を指摘している。プロジェクトの運営にあたって必要な情報が得られておらず、プロジェクトの問題が起こった際に的確なアドバイスを誰にしてもらうべきかなどわからないまま活動を実施していた。またプロジェクトに関わっていない大多数の学生がローム記念館プロジェクトについて知らない、もしくは理系の一部学生のための施設であるという誤った認識を持っているとの意見が3名から回答された。ローム記念館全体の活性化のためにも、より効果的な広報活動の方法を検討していく必要がある。

また、活動を進めていく上で、もっと積極的なサポートが必要、特に叱る人がいる環境、ある程度の強制力が必要であるなど、プロジェクトの活動内容についても理解し、学生メンバーと近いところにいる「大人」の存在を求める意見もあった。また、大人のみならず、同じ期間に隣り合わせて活動をする他プロジェクトとのコミュニケーションづくりのための場の設定を求める声も数件挙がった。教員や企業担当者との関わり方だけでなく、学生同士でのコミュニケーションもとりづらくなっており、コミュニケーションをはかることのできるきっかけを求めていることがわかった。

3) ローム記念館プロジェクトの科目化について

対象者のうち2名を除き、他の学生はローム記念館プロジェクトの正課科目化、単位認定には反対であると回答した。賛成である根拠としては、自分の好きなテーマに対して取り組むことで単位がもらえるからというものに加え、プロジェクトに深く関わり、支援してくれる教員の存在が担保されるから、個人のアクティビティに対して評価してもらえるから、といった理由であった。前項でもあるように、プロジェクト活動をともに進めてくれる大人の存在を求めていることとも関連する。

その他の多くの学生が正課科目化に反対な理由は、

- ・学生の負荷が増加するから
- ・テーマに惹かれて参加するという学生ばかりになるとは限らないから(単位目当て)

- ・ローム記念館の理念、目的のとおり自由なプロジェクト活動がしたいから
- ・正課科目にすると、テーマによって難易度が違うため不公平感があるから
- ・正課科目の登録単位が限られているため、単位取得では学部の科目をとりたいから
- ・女子大学や国際中高の生徒が参加できなくなり、参加条件の幅が狭まるから、
など、当初の予想以上に、学生はプロジェクトのテーマや内容、自由なプロジェクト活動と、空間の確保等が、プロジェクト参加理由の大きな部分を占めていることがわかった。

4) ローム記念館大賞の評価の妥当性について

プロジェクトの中間報告会、最終成果報告会にも参加し、他のプロジェクトの報告を聞いて理解しているメンバーからは、妥当であるとの回答が寄せられた。ただし、評価基準については不明確であるとの指摘があった。

5) プロジェクト活動で身についた力、身に付けたかった力

ITスキルなどの向上を挙げた学生は1名であった。ほとんどの学生は、コミュニケーション力、イベントの段取りをする力、リーダーシップ、プレゼンテーション能力、責任感など、テーマにかかわらず、プロジェクトを推進するにあたって必要であると思われる力を挙げている。

学生たちには、プロジェクトを通して今までこれらの力を向上させるような実践的な経験が不足していたことがわかった。

6.4 公募プロジェクト参加学生メンバーへのヒアリング調査

2004年度の公募プロジェクトは、全3件である。応募件数6件の中から、選考・評価小委員会による第一次、第二次、第三次面談まで実施し、選考を行った結果、選考段階での辞退が3件となり、最終選考を経て3件が採択となった。採択された公募プロジェクトのうち、2件は工学部生からの応募で、最初からベースとなる組織があり、かなりレベルの高い運営体制がとれているチームであった。残る1プロジェクトは、商学部の学生が主体となったチームで、ローム記念館プロジェクトの基本的なコンセプトであるデジタルコンテンツの制作を通じたプロジェクト活動を行うには、個々の学生のスキル不足やベースとなる組織をもたないゼロからの立ち上げとなった。最終的には、このプロジェクトは、プロジェクトを継続していく実施体制がとれなくなり、途中解散、辞

退することとなったという経緯がある。公募プロジェクトの成功、不成功事例のモデルケースとして、それぞれの要因を抽出して分析、検証を行う。

6.4.1 ヒアリング調査の内容

上述の誘致プロジェクト学生メンバーへの質問項目をベースとして、公募プロジェクト独自の項目を付け加えた。誘致プロジェクトと比べ、参加の経緯や、学生の主体性についての度合いが異なることから、プロジェクト開始前のエントリーから選考のプロセス、公募プロジェクトを推進する上で得られたことについての項目を設け、調査を行った。

今回の調査対象学生の所属学部は以下のとおりである。

同志社大学理系（工学部）	2名
同志社大学文系	3名（1プロジェクト）

■公募プロジェクト参加について

- 1) 学生公募プロジェクト参加にあたっての動機
- 2) ローム記念館プロジェクトに抱いていたイメージ
- 3) プロジェクト立ち上げ時における課題、問題点（苦心したこと）
- 4) 公募プロジェクト募集、広報、選考方法について（応募する立場からの意見）

■プロジェクト期間中について

- 1) 当初、抱いていたプロジェクトのイメージとの差異
- 2) プロジェクトの運営体制
- 3) あなたのプロジェクト内での位置付け、その他の役割
- 4) プロジェクト推進上、学生メンバー、担当教員その他関係者の関わりで留意したこと
- 5) 期間中において、積極的にプロジェクトに取組もうと思うようなきっかけの有無
- 6) 学生生活におけるローム記念館プロジェクト活動の位置付け
- 7) プロジェクト推進における課題、問題点と解決のための具体的方法
- 8) 夏期休暇期間中の活動状況について
- 9) プロジェクト活動費の取り扱い（使途、管理等）
- 10) 公募プロジェクトで得たこと

■ローム記念館プロジェクトについて

- 1) ローム記念館公募プロジェクトに応募するメリット
- 2) 大学（ローム記念館）に求めること（公募プロジェクトの視点から）
- 3) 大学（ローム記念館）のプロジェクト運営に関する意見、要望

- 4) プロジェクトの成果に対する評価（ローム記念館大賞等）
- 5) ローム記念館プロジェクトの科目化（正課授業化）
- 6) プロジェクト活動で身についた力、身に付けたかった力

6.4.2 ヒアリング調査結果

■公募プロジェクト参加について

1) 学生公募プロジェクト参加にあたっての動機

工学部学生が主体となった2プロジェクトについては、すでに実施している活動の一部をローム記念館プロジェクトとしてエントリーしたプロジェクトであった。サークル系の研究会を母体として応募した学生は、任意団体ではなく、大学が設置したプロジェクトに参加したプロジェクトとして、活動できるメリットを感じて、参加を決めている。

残る1プロジェクトについては、大学からの公募プロジェクトのエントリーについては、プロジェクト「テーマ」の提案のみの募集であり、メンバー募集や活動内容の決定については、ローム記念館の主体的な関与があるという誤った認識を持ち、選考にのぞんだことが今回のヒアリングでわかった。

2) ローム記念館プロジェクトに抱いていたイメージ

今回の対象者のいずれもが、大学のバックアップが得られる活動であるという印象を持ってエントリーしている。自由でありながら、社会的にも認知されやすいという印象をもっていた。

3) プロジェクト立ち上げ時における課題、問題点（苦心したこと）

プロジェクトの募集に際して説明会を開催したが、その時点ではすべての実施要領が揃っていない状況であった。初年度においては、学生はプロジェクトを企画する上での情報が不足したままエントリーしているということもあり、選考においてヒアリングを実施する中で、運営側と応募者とのあいだでプロジェクトの方向性や内容について確認しながらエントリーシートの記載内容について修正を求め、採択を決定した。

ヒアリングの結果からは、立ち上げ時において、ローム記念館プロジェクトのテーマとして「デジタルコンテンツ」の制作や運用を題材としていることが定められているが、その範囲がどの程度ま

でおよぶのか、また、大学、ローム記念館が目指しているものがわかりにくいなど、館が求めているプロジェクトのイメージを学生に明確に伝えられていなかったことがわかった。

4) 公募プロジェクト募集、広報、選考方法について
(応募する立場からの意見)

エントリーシートの記入の仕方、選考方法がよくわからなかったという回答があった。やりたいテーマがあっても、メンバーを集め、計画を立てるところまで整えてエントリーするのは、ハードルが高いという印象もある。

学生から出た意見は、次のとおりであった。

募集

- ・学生からテーマのみを募集し、採択後、館のサポートを受けながらメンバー募集からはじめるといった形態の募集方法があってもいいのではないか。
- 大学からのサポートを受け、広くメンバー募集をすることにより、プロジェクトが文系学生と理系学生をつなぐ場として機能することを望む。
- ・館のサポートとしても求められるプロジェクト広報については、現行のホームページや立看板だけではアピールしきれていない。

広報

- ・正課授業とも、サークル活動とも違う新たな取組であるため、学内での認知度を上げるためのわかりやすい広報活動を行うべき。
- ・学生への広報としては、「口コミ」がもっとも有効である。ローム記念館プロジェクトが学生の間で口コミになる程度までの魅力な内容にする必要がある。
- ・効果的に情報発信するという視点での広報活動を行うべき。

選考

- ・選考方法については、学生面接・ヒアリング後に、各応募者に対して、大学から改善すべき点を明確に示した書面を送付していることはよい方法である。
- ・選考のヒアリングでは、運営側と実施する学生とのあいだでのコミュニケーションを十分にとり、双方が納得したうえで採択へ進めることがプロジェクトのスムーズな実施に大きく寄与する。

■プロジェクト期間中について

- 1) 当初、抱いていたプロジェクトのイメージとの差異
ここでは、実施期間がスタートしても、プロジ

エクトの評価方法が定まっていなかったため、プロジェクトとしての方向性を決める指標がなかったという運営面での指摘と、当初イメージとの差異としては、

- ・実際のプロジェクト活動が思うように進まなかったという実施面での差異
- ・エントリー時に、テーマのみの提案をし、具体的な内容やプロジェクトの運営についてローム記念館の積極的な関与があると思っていたことの差異

など、3プロジェクトとも異なる視点での回答が寄せられた。説明会や選考時の面接・ヒアリングでは埋められなかった「プロジェクト」自体についての理解の差異が生じていた。

2) プロジェクトの運営体制

「プロジェクト」が学生主体の活動であるという認識はどのプロジェクトにも強くあり、連絡体制の整備や定期的なミーティングの実施、メンバー間での勉強会など、それぞれのプロジェクトで運営体制に工夫を凝らしていた。

ただし、プロジェクトの柱となる最終目標とその目標達成のための具体的な活動内容が明確に決まっていないプロジェクトでは、スケジュールや予算配分、効果的なミーティングや役割分担ができないため、何もしないまま時間が過ぎていたことがわかった。

また、エントリー時に2年次生であった文系学部の学生は、年度が変わり、3年次生から今出川キャンパスへ主な通学地が変わるため、ローム記念館のある京田辺キャンパスでの活動が困難となり、2年次生のメンバーとのあいだにも距離ができ、運営体制が崩れたケースもある。

3) あなたのプロジェクト内での位置付け、その他の役割

今回の調査では、3プロジェクトのうち、2プロジェクトはリーダーの学生へヒアリングを行った。同志社ローム記念館大賞の優秀賞を授賞したプロジェクトは、テーマや活動内容が明確で、スタート時から、チーム編成とそのチーフとなるメンバーの明確化、新入生への研修の実施など、運営体制の整備がうまくいっていたが、他の2件については、テーマや目標が不明確なまま実施することとなったため、役割分担が決められず、実質的なプロジェクト活動ができなかったことがわかった。

4) プロジェクト推進上、学生メンバー、担当教員そ

の他関係者の関わりで留意したこと

公募プロジェクトは、企業が提案するテーマに対して、さまざまな学部のメンバーが集まって、初対面からスタートする誘致プロジェクトと違い、プロジェクトを実施するにあたり、テーマ発案者（リーダー）を中心として集まってエントリーするため、学生メンバー間のトラブルや問題は起こりにくいようである。先輩が後輩を教育するというしくみが生まれているプロジェクトもあり、学生の主体性を求める館の方針とも合致している。

プロジェクト責任者である教員との関わりにおいては、定期的に活動の進捗状況を報告し、普段から連絡を密にしているプロジェクトでは、非常に良好な関係を持っているが、プロジェクト責任者への連絡を怠っているような場合には、その教員からのアドバイスも適切に行われないため、スムーズなプロジェクト運営ができなかったという結果になった。

5) 期間中において、積極的にプロジェクトに取り組もうと思うようなきっかけの有無

数次にわたる面接・ヒアリングを通過し、プロジェクト採択が決定したときが、まずモチベーションが上がるひとつのきっかけとなる。また、発表の場としての中間報告会や、同様の活動をしている学外の団体の発表を見ることなど、自分たちの活動を発表し、それに対して評価がなされるということに関連して、モチベーションアップのきっかけがあることがわかった。

6) 学生生活におけるローム記念館プロジェクト活動の位置付け

学生自身がテーマ提案をする公募プロジェクトでは、テーマ自体学生自らが「やりたいこと」であるため、必然的に学生生活における優先順位は上がる。逆に、「やりたいこと」が明確に見えないと、学業やアルバイト、サークル活動におけるイベントなど、やるべきことが明確なプロジェクト以外の活動にウェイトがかかる。

7) プロジェクト推進における課題、問題点と解決のための具体的方法

誘致プロジェクト参加学生と共通する課題、問題点が挙がっている。デジタルコンテンツを題材とした活動を行うローム記念館プロジェクトでは、目標達成のための技術的なスキルが不足している場合、停滞を生じさせている。また、企画はまとまるが、その実現のために必要なスキルを持

つメンバーがいない、活動のためのスキルが不足しているため参加しづらくなるメンバーがいる、スキルのあるメンバーに作業が集中するなど、スタート時の実現可能性の判断材料として、技術的なスキルの担保もしくは学習機会の確保などが主な課題として挙げられた。

8) 夏期休暇期間中の活動状況について

今回の調査対象プロジェクトのうち、1件は、夏期休暇を迎える前に、プロジェクト活動の継続が困難となり、プロジェクトを辞退する結果となった。残る2件のプロジェクトにおいては、誘致プロジェクトがほとんど休止状態であったことに反して、通常の授業期間と同様、もしくはより活発に活動していたことがわかった。学生の自主性が高い公募プロジェクトの強みといえる。

9) プロジェクト活動費の取り扱い（使途、管理等）

テーマと活動内容、スケジュール管理ができて1プロジェクトだけが予算計上どおりに厳密に予算管理ができていた。残る2件はいずれも、活動内容があいまいなまま進行していたため、活動費も計画的に活用することができていなかった。

活動費の使い方についても、よくわからなかったという意見があり、これまでの使途の整理と、想定できる使途などから、管理しやすいマニュアルなどの作成が必要であることがわかった。

10) 公募プロジェクトで得たこと

プロジェクトの運営を体験することは、次のようなことを得る機会となっている。

- ・受け身である授業と違い、自主的な活動であることから、応用力を試すことができた。
- ・スキルが向上した。専門外のスキルを学べた。
- ・プロジェクト活動を通じて、学外の人との関わりが持て、視野が広がった。
- ・他大学の同様の活動団体とのネットワークができた。
- ・教員と仲良くなった。

成果を出すためのプロセスにおいて、プラスアルファのメリットがあり、プロジェクトの実践が、教育手法としても有効であることがわかった。

■ローム記念館プロジェクトについて

1) ローム記念館公募プロジェクトに応募するメリット

今回の調査対象3名とも、「ローム記念館」のバックアップがあることと回答している。公募プロジェクトのベースが「やりたいこと」であるた

め、その活動を大学が認めた団体として活動できることが公募プロジェクトにとって最大のメリットであるようである。また、任意活動では自分の中で甘えが出るが、プロジェクトとして活動することにより、「やらねばならない」環境に身を置くことにもなるため、それもひとつのメリットであるとの意見もあった。

2) 大学（ローム記念館）に求めること（公募プロジェクトの視点から）

プロジェクト活動の経験がない学生にとっては、プロジェクト開始時に活動に関するレクチャーが必要である、また活動に対するアドバイスをしてもらえるような存在があるといいという意見があった。また、学内の組織においても、ローム記念館プロジェクトについて、十分な理解が得られていないため、学生が館外での活動の際に活動しにくいとの意見があった。

3) 大学（ローム記念館）のプロジェクト運営に関する意見、要望

上述のプロジェクト推進における問題点にもあるように、館からのサポートを求める意見が2件のプロジェクトから挙がった。また、「同志社ローム記念館プロジェクト」を冠して活動することをより大きなメリットとするために、レベルの高い特別なプロジェクト活動になるような環境づくりを求める声もあった。

4) プロジェクトの成果に対する評価（ローム記念館大賞等）

ローム記念館プロジェクトのテーマが多岐にわたることから、まず、評価基準についてより明確化し、きちんとした評価体制を整備することが求められている。評価の方法としては、いろんな視点からの評価が可能になるよう、評価委員を増やすこと、数値化するなどの定量的評価にすることなどが挙げられた。基準の明確化と関連して、大賞以外の賞として、既存の「優秀賞」ではなく、「技術賞」「プレゼンテーション賞」など、どの部分が高く評価されたかが明確な賞のほうがよいという意見もあった。

また、プロジェクト自体には、賞がほしいから取り組んでいるわけではないため、自身の達成感が得られることが大きい、認定証が発行されるなど、プロジェクト活動の経験が、就職活動等にも活用しやすくなればなおよいとの意見もあった。

5) ローム記念館プロジェクトの科目化（正課授業化）

今回のヒアリング対象者のすべてが、プロジェクトは、自分たちが実現したいテーマについて取り組む活動であるため、正課授業として違和感を感じるという意見であった。単位がひとつのモチベーションにはなりうるが、単位を得ることに注力するのではなく、目標達成のために、ローム記念館の自由な環境の中で活動するという本来のあり方が望ましいと答えている。また、プロジェクト活動を通して、授業で学ぶことの重要性がよくわかったため、上限のある取得単位数は、自分の専攻学部での学びの機会として有効活用したいとの意見が2名の回答に挙がった。また、プロジェクトのケーススタディなど、座学によって学ぶ機会が与えられれば、ローム記念館プロジェクトにも有効ではないかとの意見があった。

6) プロジェクト活動で身についた力、身に付けたかった力

プロジェクト活動で身に付けたかった力として、他メンバーのスキル上達の支援ができるような指導力、プロジェクトを仕切ることのできる力、社会人と円滑にコミュニケーションできる力などが挙げられた。またプロジェクト活動をとおしては、自分の実現したいことを最後までやりとげるという経験、またその際に必要なスキルを勉強し、実践したことによる技術スキルの向上などが挙げられた。プロジェクトに参加したメリットとして、プロジェクト活動を通じて大学で学ぶ基礎知識の重要性に気づいた。また、他学部、他学科の知識がチーム活動の中でわかったとの意見が何人もの学生からあった。

6.5 ヒアリング調査結果の分析

今回のヒアリング調査により、プロジェクトの主体である学生および、協力者としての企業担当者、それぞれの視点からのローム記念館プロジェクトの姿を見ることができた。運営側として、学生や企業担当者が置かれていた状況について十分に理解できていなかったことを反省し、浮き彫りとなったローム記念館プロジェクト運営上のさまざまな課題、問題点を真摯に受け止め、改善していきたいと考えている。

また、現行の2005年度プロジェクトの終了後、もう1つのファクターであるプロジェクト責任者の教員と、運営委員会との懇談会を予定しており、この場においての意見も踏まえ、ローム記念館としてのプロジェクトへのサポート体制の再構築、プロジェクトを進めるにあたっ

での適切なポジショニング等について、具体的な改善策を講じていく。

6.5.1 2004年度プロジェクトに関する分析

■プロジェクト開始前について

誘致プロジェクトの運営にあたり、参加する企業の参加目的の明確性は、プロジェクトの実施体制、成果などにも大きく影響している。プロジェクト終了後の評価において、最優秀、優秀の評価を得たプロジェクトが、企業の参加目的に企業利益（売上増、広報戦略等）を鮮明にした企業2社のプロジェクトになったことにも現れている。あわせて、学生との共同プロジェクトを推進するにあたって、企業担当者としてベストの部門からの参加であるかどうかなど、企業誘致の際に調整の必要がある点であると思われる。

誘致、公募いずれのプロジェクトについても言えることであるが、スタート時において、「ローム記念館プロジェクト」そのものの理念、目的が共有のものとなっておらず、運営側と参加側との間に乖離があったことがわかった。特に公募プロジェクトについては、学生生活を送る上で、「やりたいこと」を持っている学生にとって、活動の拠点と活動費を与えられること、また、大学が認めた活動であるという意味において、魅力的な取組であるといえる。学生の「やりたいこと」と館が「やってほしいこと」とがうまくマッチングを取りきれていない状況であり、それは、誘致プロジェクトの企業に対しても、誘致プロジェクトに参加する学生に対しても言える事である。

■プロジェクト期間中について

誘致プロジェクトの参加者からは、その中で、「納期」についての認識を持ったり、自分以外の人に対しての影響を考えたり、マナーを見直したりと、企業体験をすることができるという点が、ローム記念館プロジェクトを通して学生が得られるメリットであるという意見が多くを占め、ローム記念館プロジェクトがめざす、オンキャンパス・インターンシップとしての取組の有意性を示す結果となっている。

しかし一方で、企業、教員、学生というプロジェクトの構成の中で、運営体制の不備によるプロジェクトの停滞、あるいは中断などが生じているケースが多い。同様の傾向は、2005年度プロジェクトにおいても見られる。企業サイドと学生、大学（高校）の、休暇に関する実情のギャップが大きいこと、プロジェクトテーマに合致したメンバーでの運営体制が整わなかったこと、プロジェクト内のコミュニケーションが取れなかったこと、エントリーシートの内容（目標、予算、ス

ケジュール等）が共有できなかったことなどが失敗の要因としてあげられた。プロジェクト開始時にいかにして実行力のある運営体制作りを行っていくか、プロジェクトの成功に向けての重要なポイントであることがわかった。

また、学生にとって、1年間というプロジェクト期間が長いと思われていることもわかった。公募プロジェクトにおいては、「好きなこと」そのものを「プロジェクト」として活動にすることができたという学生が多いと思われるが、誘致プロジェクトでは、「何かに取り組みたい」、「就職に役立てたい」、「企業体験をしてみたい」、という思いからプロジェクトに参加したという学生が多く、学生の自主性にも差が生じている。目標ややりたいことが明確でない学生にとっては、1年間を有意義に活用できなかったと思われる。

■ローム記念館プロジェクト運営について

今回の調査において、企業担当者、学生メンバーのいずれからでも、ローム記念館プロジェクト運営のコンセプトが不明確であるとの意見が出た。この点が、各プロジェクトの運営に影響を及ぼす結果となっている。ローム記念館が目指すもの、提供できる環境、そして、企業に協力を求める点などについて、明確に示すことが必要である。ローム記念館プロジェクトに関する学内での認知度もまだまだ低いいため、学内外に対する効果的な広報の実施を求められている。

また、教育機関として、プロジェクトへ参加する学生に対する基礎的なスキルの習得についての取組も求められていることのひとつである。人材育成を目的にするプロジェクトを運営するという観点から、明確な評価基準を設けての評価体制の構築とあわせて、検討する必要がある。

6.5.2 ローム記念館プロジェクトの課題

終了したプロジェクトについて振り返りを行ったことにより、それぞれのフェーズにおける課題が明らかになってきた。主な課題について、「プロジェクト運営」と、「プロジェクトのサポート」に大別し、下記に挙げる。

■ローム記念館プロジェクト運営について

- ・ローム記念館プロジェクトのコンセプト、求めるプロジェクトレベル、運営体制の明確化
- ・企業、参加学生のメリットの明示
- ・プロジェクト責任者の位置づけの明確化
- ・プロジェクト採択基準、選考方法の明示
- ・参加学生の募集方法の再構築（館の立地条件も考慮）
- ・誘致プロジェクト参加企業誘致の方法、条件の明確化

- ・プロジェクト活動費取扱いルールの明確化
- ・夏期休暇期間の有効活用に関する検討
- ・参加学生へのモチベーション付与の取組
- ・基礎的なスキル習得の機会の付与
- ・プロジェクト評価基準の明確化
- ・有効的な広報活動の実施

ローム記念館プロジェクト自体の認知度がまだまだ低く、学生にとって、どんなメリットがあるか、どんなことができるかといったことがあまり伝わっていないということは大きな課題である。また、プロジェクト運営にあたって、各プロジェクトの企業、学生、プロジェクト責任者などの構成メンバーに対して評価基準や関連する規程やルールの共有化をはかれていなかったことが、プロジェクト活動に影響を与えていることもわかった。これまでの2期のプロジェクトの活動状況や成果についてより詳細に見直し、今後の運営、広報活動に活かしていく必要がある。

■プロジェクトのサポートについて

- ・プロジェクトメンバー募集への関与
- ・各プロジェクトの実施体制構築への関与
- ・プロジェクト運営に対する人的支援

プロジェクトの運営とあわせて、各プロジェクトに対する効果的なサポート体制も求められている大きなポイントである。ローム記念館プロジェクトにおいて、より高い教育効果を上げるためにも、学生のニーズに合ったサポート体制の構築が必要である。これらの課題に対する改善点等、次項に挙げる。

6.5.3 ローム記念館プロジェクト発展に向けて

■プロジェクトのあり方

ローム記念館は、企業・団体などの外部機関からのテーマ提案による誘致プロジェクトと、学生・生徒、教職員からのテーマ提案による公募プロジェクト、そしてプロジェクト全体の運営や活動のサポートを行うコアプロジェクトで構成されている。

プロジェクトとは、「目標達成のために、資源（ひと、もの、かね）を活用し、決められた期間内に成果を出す活動である」が、今回の調査において、まず達成したい目標が不明確なままプロジェクトを進めることが、メンバーのモチベーションの低下を招く大きな要因であるという結果が出ている。

このような課題を改善するには、プロジェクト活動の基本ステップをひとつずつ確実にクリアしていく運営を行う必要がある。

スタート時には、プロジェクトテーマに基づき、1年間のプロジェクト期間内で達成するプロジェクト成果、目標を明確にしておくが必要である。まず、プロジェクトチームにおいてエントリーシートをもとに、方向性を確認し、何ができるか、何がしたいかをブレインストーミングの上、明確にしていく場を設定する必要がある。また、それぞれのプロジェクトにおいては、明確になった目標を確実に達成するために、企業、学生、プロジェクト責任者である教員など、プロジェクトメンバー内でそれぞれの位置づけを明確にする。さらに、目標達成のために与えられるリソースとしての設備、物品、活動費について、エントリーシートに基づき、確認することで、プロジェクトに対する共通の認識を持つことができる。

スタート時点でのこれらの情報共有を行うためには、各プロジェクトが成立するまでの準備段階のプロセスに関してもっと注力する必要がある。2006年度からは、プロジェクト採択決定後、テーマ提案者（誘致PJ：企業、公募PJ：学生）とプロジェクト責任者が、事務局同席のもと、プロジェクトの進め方や諸手続について、確認するための打合せをプロジェクトごとに持つこととした。

また、ヒアリングの結果、企業担当者やプロジェクト責任者が、プロジェクトとどの程度関わりを持てるか、学生メンバーとどのように連絡体制を整え、コミュニケーションをはかるかが重要なポイントであることがわかった。プロジェクト内での連絡体制、ミーティング頻度など、活動のベースとなる部分の計画からはじめる必要がある。これらの体制づくりは企業担当者、プロジェクト責任者、学生メンバーが揃った場において決定し、全員が共有できるように整備する必要がある。

■サポート体制

プロジェクトを推進するためには、参加する学生の運営に必要なスキル形成、モチベーションの付与のしくみが必要であることがわかった。2005年度にプロジェクトリーダーズキャンプを実施したが、参加した学生にとっては、プロジェクト活動に対する意識づけと、人的ネットワークの構築という意味において、意味のある行事となった。2006年度は、プロジェクト開始直後に行うワークショップ形式の「キックオフミーティング」により、プロジェクト活動に関する運営側からの情報提供および他プロジェクトとのネットワーク構築の場を提供する。ここでは、プロジェクトに必要となる手続の方法やルールをはじめ、ローム記念館プロジェクトの理念や、プロジェクト活動についての理解を深め、学生メンバーのプロジェクトへの意識づけを行う。また、モチベーション付与のためにも、プ

プロジェクト活動に関する発表の場を定期的に設定する必要があることから、従来どおり、6月には「スタートアップ報告会」を開催する。また、夏期休暇の有効活用を促進させるため、8月に「ステップアップキャンプ」を開催予定である。1年間のプロジェクト期間において、計画的に大学からの情報提供とスキルアップの機会を設定し、プロジェクト活動を支援したい。

また、企業担当者やプロジェクト責任者は、いずれもかなり多忙であり、プロジェクトの推進にあたって、常時、適切なアドバイスを行うことは難しいことが、ヒアリングの結果から判明した。学生メンバーからは、企業担当者やプロジェクト責任者との連絡がとりづら、どのレベルまでをたずねてよいかわからないといった意見があった。2006年度からは、プロジェクトの推進をサポートする「コーディネーター」「サポーター」的な人材、学生・大学院生を活用するチューターをローム記念館プロジェクトに配置する体制を整えていく。

■評価

ローム記念館では、プロジェクト評価の一環として、「同志社ローム記念館大賞」を設け、プロジェクト活動の評価と活性化をはかっているが、その評価基準については、まだ明確に定まっていない。2005年度においては、中間報告会、最終成果報告会における発表に対して、評価委員会からの総評コメントとともに、約10項目の評価基準を決め、数値による定量評価を試行している。テーマが多様であるため、どのような視点で、どのような評価者によって評価を行うかは、継続的に検討すべき課題である。しかし、評価基準が毎年度ごとに変更になることも好ましくはないため、いったん定めた評価基準にもとづく評価を継続することで、少なくとも数年度にわたるプロジェクト活動の比較評価が可能となるシステムを構築する必要がある。

また、大学カリキュラムにおけるプロジェクト評価でも課題となるが、毎年度のプロジェクトの成果とその評価を継続してアーカイブ化し、学生、教職員等に公開していく仕組みをつくることも必要となる。

ローム記念館プロジェクトにおいては、ローム記念館大賞を受賞したプロジェクトを館内の壁面にプレート設置するとともに、ローム記念館ホームページや広報誌への掲載により、公表しているが、全プロジェクトの活動記録、成果のアーカイブ化とさらなる情報公開をめざすことがローム記念館プロジェクトの目的からしても必要となろう。ただし、個人情報保護法、企業秘密等との関係にも配慮が必要となるため、実施にあたっては、十分な検討が求められる。

6.5.4 プロデュース・テクノロジーを活用したプロジェクト活動

今回の調査により、プロジェクト活動によって、学生が身につけたい、または身についたと考えるスキルの傾向がわかったが、現在、本取組では、第3章にも掲載したとおり、「ものごとをゼロから発想し、構想を立て、実行し、社会化する」という「プロデュース」という行為について研究を進めている。今後、さらにプロジェクト・ベースド・ラーニング (PBL) の考え方も視野に入れ、プロジェクト活動の指針となるような標準テキストの作成、参考図書の発行を行い、さらにプロジェクトに必要なスキル習得のための教育プログラムとして発展させていく予定である。

このプロデュース・テクノロジーの考え方を、大学カリキュラムの「プロジェクト科目」とローム記念館プロジェクトにもフィードバックしていくことで、ローム記念館プロジェクトをさらに発展させ、また、学生にはITスキルの習得だけでなく、プロジェクト推進の運営スキルや組織構築力、表現力、問題発見力など現代社会において求められているさまざまな能力を学べるしくみづくりをめざす。本取組では、第2章に述べたとおり、2006年度、教養教育科目群の学際科目として、「プロデュース学概論」を設置する。プロジェクトにおける事例紹介や、「プロデュース」の要素に関する講義など、プロジェクト実施の基礎スキルとして重要となる講義内容となっているため、ローム記念館プロジェクトに参加する学生にも履修を推奨していく予定である。

これらの取組により、ローム記念館プロジェクトに取り組む学生メンバーのスキルのベースアップをはかり、社会的にも大きな反響を与えうる成果をめざす。さらには、ローム記念館プロジェクトの理念、目的にそったよりレベルの高い産学連携プロジェクトの推進、学生の主体的なテーマ提案による公募プロジェクトの充実など、同志社大学におけるプロジェクト主義教育を進化させていきたい。

6.6 プロジェクトアンケート調査

2004年度 同志社ローム記念館プロジェクト活動に関する参加学生の意識と行動

調査部会

同志社ローム記念館における学生参加プロジェクトの活動趣旨は、学生・生徒と産業界、地域が連携して、情報メディアに関連したさまざまなプロジェクトを推進し、それらの活動を通じて、学生、生徒の成長を促し、文化の創造・発信と次世代社会を担う人材を育成する事

を目指すことである。2004年度には10件のプロジェクト活動が展開された。

同志社ローム記念館プロジェクト活動では、すべてのプロジェクトの関係者が集い、活動状況や成果を公開する機会が複数設けられている。2004年度は、2004年6月11日に「プロジェクトスタートアップ報告会」、2004年9月27日に「第1回ローム記念館中間報告会」が開催された。また2005年3月5日には「ローム記念館最終成果報告会」が催され、その最終到達成果が各プロジェクトより公開された。それらの成果の審査は同志社ローム記念館大賞選考委員会によって行われ、優れた成果を示したプロジェクトに対して表彰が行われる。2004年度の表彰式は2005年3月18日に開催され、1プロジェクト（「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」）が「同志社ローム記念館大賞」、2プロジェクト（「こんなん欲しかってんキャンパスツール」、「D.U.R.P レスキューロボットプロジェクト」）が「同志社ローム記念館優秀賞」、1プロジェクト（「MS-CoLabo」）が「同志社ローム記念館特別賞」を受賞した。

この調査の第1の目的は、同志社ローム記念館プロジェクト活動に参加した学生・生徒の取り組みに関する意識と行動を縦断的に概観することであった。第1回目の調査（以後、前期と呼ぶ）ではプロジェクト活動のはじまりから2004年12月第1週までの期間の自らの意識と行動を回顧するよう学生たちに求めた。後期の調査（以後、後期と呼ぶ）では2004年12月第2週から2005年2月第3週までの期間を回顧するよう学生たちに求めた。

この調査の第2の目的はそれらのデータに基づいて優れた成果を示したと評価されたプロジェクトとその他のプロジェクトの間に差異があるかどうかを調べることであった。上述したように2004年度に実施された10件のプロジェクトのうち受賞したプロジェクトは4件であった。参加学生の意識や行動が、受賞したプロジェクトとそれ以外のプロジェクトの間で異なるのかどうかを検討した。

こうした調査データの収集と解析により、2004年度のプロジェクト活動に参加した学生の意識と行動のいくつかの局面の実態を把握することが可能になるとともに、プロジェクト活動の成果を予測する潜在的な要素を示唆することが可能になるとと思われる。

方法

被調査者

この調査の被調査者は、表1に示す8つの誘致プロジェクトに所属する、計135人の学生であった。

質問項目

調査票では以下の8項目について「まったくそうでない」（1点）から「まったくそのとおりだ」（7点）までの7件法で評価するよう求めた。

a) プロジェクトの全体目標・課題についての理解度－わたしは自分が参加しているプロジェクトの全体的目標と課題を十分に理解している。b) 自分の課題についての理解度－わたしは自分が参加しているプロジェクトで、自分が達成すべき課題が何であるかを十分に理解している。c) プロジェクト活動を通じた人々との交流度－わたしはプロジェクトに参加して人との交流を活発におこなっている。d) プロジェクトへの貢献度－わたしはプロジェクトに非常によく貢献している。e) プロジェクトへの積極的参加度－わたしはプロジェクトに積極的に参加している。f) スキルの向上度－プロジェクトに参加することで、自分の能力や技能が向上した。g) 思考・価値観の変化度－プロジェクトに参加することで、考え方や価値観が変化した。h) 満足感・充実感－わたしはプロジェクトに参加することに満足感や充実感を感じている。i) 生活時間の配分－睡眠時間を除く全生活時間を100%とし、プロジェクト活動に費やしている時間の割合（%）、勉学・授業に費やしている時間の割合（%）、クラブ・サークル活動、習い事、アルバイトに費やしている時間の割合（%）、プライベートなことがらに費やしている時間の割合（%）を見積もるよう被調査者に求めた。

最後に、j) プロジェクトにおける自分の役割およびk) プロジェクト活動において直面した問題と対処の経験について自由記述するよう求めた。^{*1}

手続き 第1回目の調査票は2004年12月の第1週に、後期の調査票は2005年2月第3週に、各プロジェクトのリーダーからメンバーに配布された。各メンバーは調査票に回答して、同志社ローム記念館事務局に提出するよう求められた。

結果と考察

表1には2004年度同志社ローム記念館プロジェクトの各名称、種別（誘致の場合には主たる企業名）、各プロジェクトの責任教員名とその所属組織、各プロジェクトの参加学生数が示されている。10プロジェクトのうち3プロジェクトの責任教員は同志社女子大学学芸学部所属教員、6プロジェクトの責任者は同志社大学工学部所属教員、1プロジェクトの責任者は同志社大学文学部所属教員であった。^{*2} 各プロジェクトの参加学生数は最少5人、最多32人で、平均すると13.5人であった。

以下では、まず調査票の回収率を示し、つぎに調査票の各項目の記述統計値を示す。調査票の各項目の記述統計値は10プロジェクト全体で集計したものと、プロジェクト別に集計したものを示す。さらに、プロジェクト活動の成果を予測する潜在的な要素を探るために、最終成果に基づく審査によって受賞したプロジェクトとそれ以外のプロジェクトの間で調査票の各項目の記述統計値の比較を行う。

表1 2004年度同志社ローム記念館プロジェクト名、種別、責任教員、参加学生数、調査票提出者数

プロジェクト名	種別		責任教員	学生	調査票提出者数	
					第1回	第2回
e-learning教材の開発と インフォテーブルの基礎研究	誘致	萬世電機(株)	和氣 早苗 同志社女子大学学芸学部	8人	6人	3人
					75%	38%
エンターテイナー・スイーツ	誘致	UHA味覚糖(株)	川田 隆雄 同志社女子大学学芸学部	27人	11人	5人
					41%	19%
D4	誘致	(株)DoGA	渡辺 好章 同志社大学工学部	5人	0人	1人
					0%	20%
メディア教育コンテンツと TV番組作成	誘致	(株)キネットほか	三木 光範 同志社大学工学部	13人	0人	0人
					0%	0%
PACTを利用した 応用ソフトウェアの開発	誘致	(株)キュービックほか	横川 隆一 同志社大学工学部	6人	6人	6人
					100%	100%
こんなん欲しかってん キャンパスツール	誘致	ファイルメーカー(株)	関口 英理 同志社女子大学学芸学部	6人	6人	6人
					100%	100%
スポーツ学習支援コンテンツ プロジェクト	誘致	(有)オクトルほか	田附 俊一 同志社大学文学部	8人	0人	1人
					0%	13%
MS-CoLabo	誘致	マイクロソフト(株)	柳田 益造 同志社大学工学部	8人	6人	3人
					75%	38%
D.U.R.Pレスキューロボット プロジェクト	公募		橋本 雅文 同志社大学工学部	22人	22人	14人
					100%	64%
学生と地域の連携に基づく コ・エボリューション	公募		三木 光範 同志社大学工学部	32人	6人	2人
					19%	6%

調査票提出率

前期の調査票提出者数と提出率^{※3}を表1に示した。10プロジェクトのうち7プロジェクト(誘致プロジェクト5件、公募プロジェクト2件)から回答が提出された。提出率の最小は0%、最多は100%、平均51%であった。「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」、「こんなん欲しかってんキャンパスツール」および「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」の提出率は100%、「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」と「MS-CoLabo」の提出率は75%というように高かった。「エンターテイナー・スイーツ」と「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」の提出率は低かった。3つの誘致プロジェクト(「D4」「メディア教育コンテンツとTV番組作成」「スポーツ学習支援コンテンツプロジェクト」)の提出率は0%であった。

表1に示されているように、後期には、10プロジェクトのうち9プロジェクト(誘致プロジェクト7件、

公募プロジェクト2件)から調査票が提出された。提出率の最小は0%、最多は100%、平均30.37%であった。「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」と「こんなん欲しかってんキャンパスツール」の提出率はそれぞれ100%、「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」の提出率は63.64%というように高かった。「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」と「MS-CoLabo」の提出率はそれぞれ37.5%であった。「D4」、「エンターテイナー・スイーツ」、「スポーツ学習支援コンテンツプロジェクト」、「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」の各プロジェクトの提出率は20%以下であり、「メディア教育コンテンツとTV番組作成」の提出率は0%であった。

前期と後期の調査票提出率を比較すると、前期(平均51%)よりも後期(平均30.37%)の方が低かった。調査票を提出したプロジェクトの数は、前期(7プロジェクト)より後期(9プロジェクト)の方が多かった。前期に提出者が一人もいなかった2プロジェクト

※1 この報告書では、j)プロジェクトにおける自分の役割とk)プロジェクト活動において直面した問題と対処の経験に関する自由記述の分析は割愛した。

※2 教員の所属組織は2004年度当時のものである。

※3 提出率は各プロジェクトの参加学生数に対する調査票の提出者の比を表す。

から後期に提出者が現れたが、いずれも1人が提出しただけであった。2回の調査をとおして調査票提出率が100%であった2つのプロジェクトは同一のものであった（「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」と「こんなん欲しかってんキャンパスツール」）。これら2つのプロジェクトの参加学生数はいずれも6人であった。各プロジェクトの参加学生数と2回の調査票の提出者数の間でピアソンの積率相関係数（ r ）を算出したところ、前期の提出者数と後期の提出者数の間にきわめて高い相関が認められた（ $r=.94$ ）（表2）。このようなことから、調査票の提出率は各プロジェクトの比較的安定した特徴を表す指標の一つであると考えられる。

表2 プロジェクト参加学生数と調査票回答提出者数の相関（ r ）

	2.	3.
1. 参加学生数	.50	.24
2. 前期提出者数	—	.94 **
3. 後期提出者数		—

相関係数はピアソンの積率相関係数。プロジェクト数は10。数値右側の**は1%水準で相関が有意であることを意味する。

プロジェクト全体の記述統計値

2回の調査で収集された9つの質問項目に対する評定値の各度数と平均値（標準偏差）を算出した。前期の調査結果の集計は、調査票の提出者が0人であった3プロジェクトを除く7プロジェクトから提供されたデータ63人分に基づいて行った。後期の調査結果の集計も同じ7プロジェクトのデータ39人分に対して行った。

a) プロジェクトの全体的目標・課題についての理解度（図1） 前期の評定値は3点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が90%以上を占めた。後期の評定値は4点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が90%以上を占めた。前期の平均値は5.84点（標準偏差1.05点）、後期の平均値は6.18点（標準偏差.79点）。1要因分散分析を行った結果、プロジェクトの全体的目標・課題についての理解度は前期と後期で差がなかった（ $F(1,101)=2.99, n.s.$ ）。

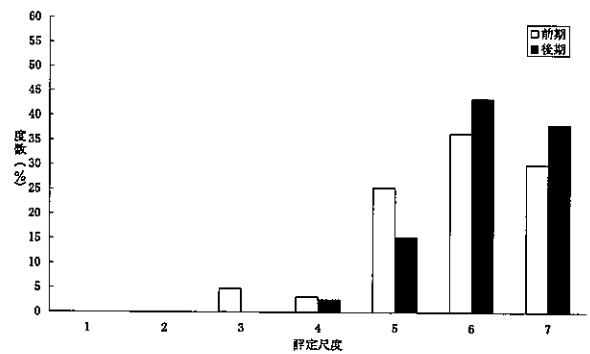


図1 プロジェクトの全体的目標・課題の理解度の評定値の度数分布

b) 自分の課題についての理解度（図2） 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約80%を占めた。後期の評定値は2点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約80%を占めた。前期の平均値は5.37点（標準偏差1.33点）、後期の平均値は6.00点（標準偏差1.03点）。プロジェクトにおける自分の課題についての理解度は前期より後期の方が高かった（ $F(1,101)=6.45, p<.01$ ）。

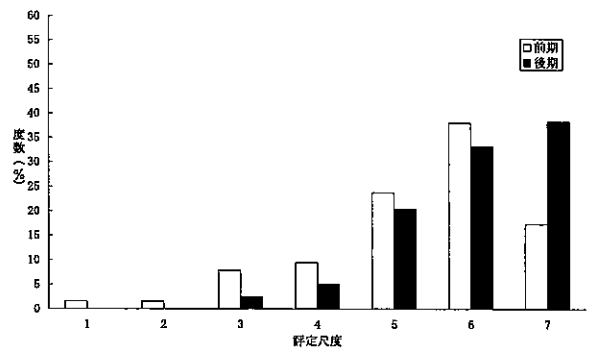


図2 プロジェクトにおける自分の課題の理解度の評定値の度数分布

c) 人々との交流度（図3） 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約80%を占めた。後期の評定値は2点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約90%を占めた。前期の平均値は5.38点（標準偏差1.41点）、後期の平均値は6.10（標準偏差.85点）。プロジェクト活動を通じた人々との交流度は前期より後期の方が高かった（ $F(1,101)=8.34, p<.01$ ）。

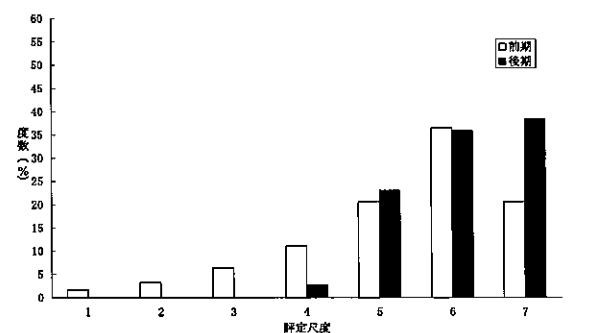


図3 プロジェクト活動を通じた人々との交流度の評定値の度数分布

d) プロジェクト活動への貢献度 (図4) 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約68%を占めた。後期の評定値は2点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約80%であった。前期の平均値は4.70点 (標準偏差1.44点)、後期の平均値は5.31点 (標準偏差1.20点)。プロジェクト活動への貢献度は前期よりも後期の方が高かった ($F(1,101)=4.87, p<.05$)。

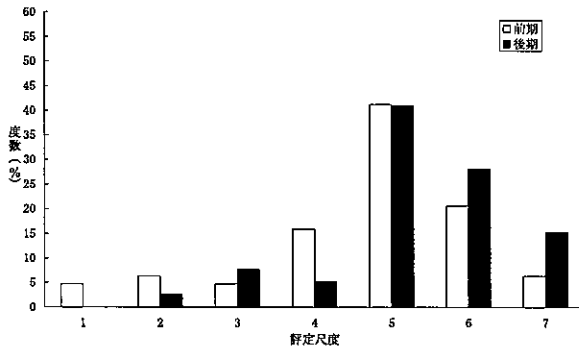


図4 プロジェクト活動への貢献度の評定値の度数分布

e) プロジェクト活動への積極的参加度 (図5) 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約73%を占めた。後期の評定値は2点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約90%であった。前期の平均値は5.14点 (標準偏差1.75点)、後期の平均値は5.74点 (標準偏差1.41点)。前期と後期のプロジェクト活動への参加度に差はなかった ($F(1,101)=3.28, n.s.$)。

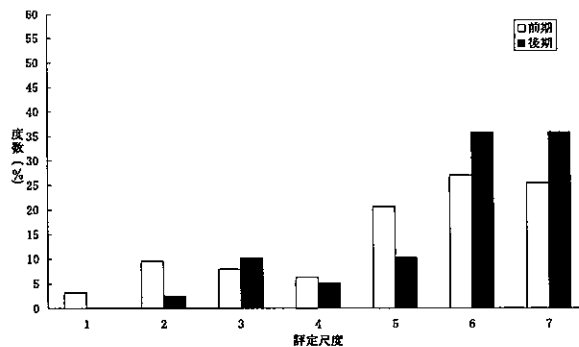


図5 プロジェクトの参加度の評定値の度数分布

f) スキル向上度 (図6) 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約85%を占めた。後期の評定値も1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約90%であった。前期の平均値は5.52点 (標準偏差1.58点)、後期の平均値は5.82点 (標準偏差1.39点)。前期と後期のスキルの向上度に差はなかった ($F(1,101)=.93, n.s.$)。

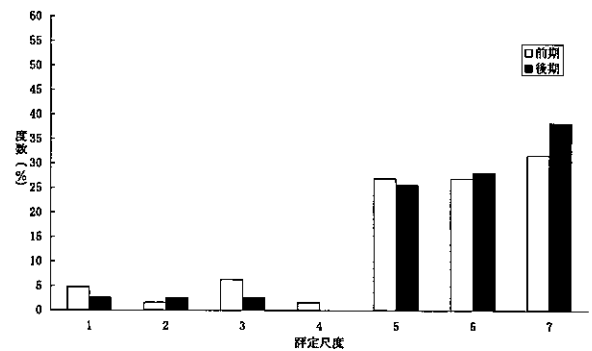


図6 自分のスキル向上度の評定値の度数分布

g) 思考・価値観が変化した程度 (図7) 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約68%を占めた。後期の評定値も1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約70%であった。前期の平均値は4.97点 (標準偏差1.59点)、後期の平均値は5.28点 (標準偏差1.56点)。前期と後期の思考・価値観の変化度に差はなかった ($F(1,101)=.96, n.s.$)。

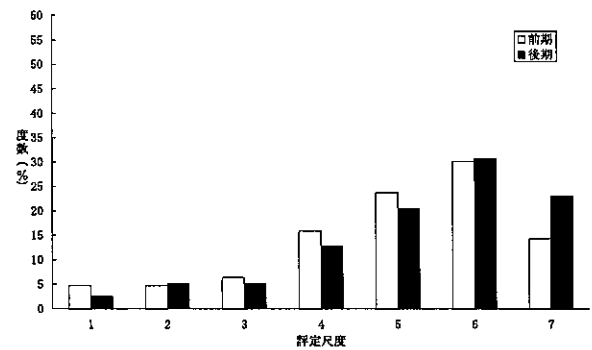


図7 プロジェクト活動による考えや価値観の変化度の評定値の度数分布

h) 満足感や充実感の程度 (図8) 前期の評定値は1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約80%を占めた。後期の評定値も1点から7点までの範囲を示し、5点以上を評価した者が約75%であった。前期の平均値は5.48点 (標準偏差1.52点)、後期の平均値は5.51点 (標準偏差1.36点)。前期と後期の満足感・充実感に差はなかった ($F(1,101)=.02, n.s.$)。

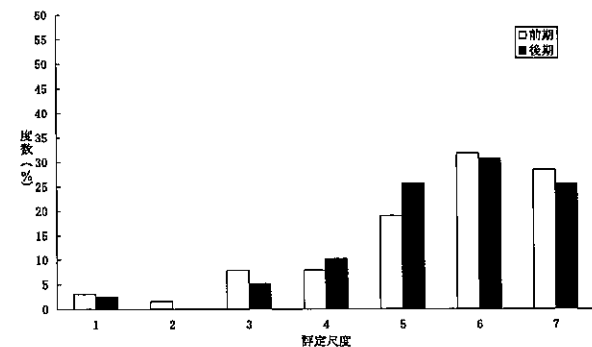


図8 プロジェクト活動による満足感・充実度の評定値の度数分布

i) 生活時間配分 プロジェクト活動に費やしている時間に関する前期の評定値は0%から33%の範囲を示し、平均値は12.20% (標準偏差8.11%)であった。後期の評定値は2%から50%の範囲を示し、平均値は18.03% (標準偏差は12.42%)であった。プロジェクト活動に費やす時間の割合は前期より後期の方が高かった ($F(1,100)=8.16, p<.01$)。

授業・勉学に費やしている時間に関する前期の評定値は10%から97%の範囲を示し、平均値は50.04% (標準偏差18.59%)であった。後期の評定値は10%から85%の範囲を示し、平均値は47.05% (標準偏差は19.78%)であった。前期と後期の授業・勉学に費やしている時間の割合に差はなかった ($F(1,100)=.58, n.s.$)。

クラブ・サークル活動、習い事、アルバイトに費やしている時間に関する前期の評定値は0%から60%の範囲を示し、平均値は13.25% (標準偏差14.25%)であった。第2回目の評定値は0%から50%の範囲を示し、平均値は8.58% (標準偏差は12.03%)であった。前期と後期のクラブ活動等に費やしている時間の割合に差はなかった ($F(1,100)=2.86, n.s.$)。

上記以外のプライベートなことがらに費やしている時間に関する前期の評定値は0%から66%の範囲を示し、平均値は24.43% (標準偏差14.60%)であった。後期の評定値は5%から60%の範囲を示し、平均値は25.83% (標準偏差15.54%)であった。前期と後期のプライベートな事柄に費やす時間の割合に差はなかった ($F(1,100)=.21, n.s.$)。

各変数間の相関関係

前期の各変数間の関係および後期の各変数間の関係を知るためにピアソンの相関係数 (r) を算出した。表3に示すように、前期においても後期においても、多数の指標間で中程度以上の強さを表す相関係数が認められた

表3 諸変数間で算出したピアソンの積率相関係数 (r)

項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 全体目標	-	.64	.39	.39	.43	.40	.20	.42	-.19	-.15	.23	.29
2 自己目標	.80	-	.52	.65	.50	.47	.54	-.31	-.05	-.05	.19	.46
3 社会的交流	.21	.34	-	.66	.64	.53	.31	.57	-.19	-.30	.35	.34
4 貢献度	.60	.66	.47	-	.84	.68	.37	.62	-.32	-.26	.34	.59
5 参加度	.63	.69	.48	.78	-	.73	.46	.75	-.41	-.28	.48	.55
6 能力向上	.56	.38	.19	.63	.72	-	.57	.84	-.43	-.12	.33	.62
7 価値観の変化	.32	.29	.11	.28	.51	.49	-	.63	-.37	.13	.05	.52
8 満足感	.47	.42	.39	.61	.70	.66	.58	-	-.38	-.16	.28	.64
9 プロジェクト活動配分時間 (%)	-.45	-.37	-.09	-.47	-.60	-.56	-.40	-.45	-	-.49	-.57	-.40
10 授業・勉強配分時間 (%)	-.19	-.11	.08	-.06	.06	.08	.18	.24	-.31	-	-.30	-.10
11 クラブ等配分時間 (%)	.23	.19	-.05	.21	.32	.25	.02	-.04	-.55	-.38	-	.04
12 プライベート配分時間 (%)	.58	.45	.08	.55	.50	.46	.49	.53	-.59	-.04	.01	-

表中の上部の太字数値は第1回目の調査データに基づく。下部の数値は第2回目の調査データに基づく。

これらの相関係数の結果を要約するとつぎのようになる。1) プロジェクト活動の前期にはプロジェクト活動を通じた人的交流度、プロジェクト活動への参加度や貢献度の知覚は、クラブ・サークル活動、習い事、アルバイトに費やしている時間の割合の大きい者ほど低くなるが、そのような関係は後期には消える傾向がある。2) プロジェクト活動の前期にはプライベートな時間に費やす時間の割合の大きい者ほどプロジェクト活動を通じた人的交流度、プロジェクト活動への参加度や貢献度の知覚、スキル向上度や満足感の程度が高くなるが、後期にはそのような関係は消える傾向がある。3) プロジェクト活動に費やす時間の割合が大きくなるほど勉学・授業に費やす時間の割合が小さくなるが、プロジェクト活動に費やす時間の割合とプライベートな時間やクラブ活動などに費やす時間の割合の間には関係がない。つまり、プロジェクト活動に費やす時間が増えるほど勉学・授業に費やす時間が犠牲にされる。4) 能力やスキルの向上度が高くなると、他のほとんどの指標のスコアも高くなるが、勉学・授業に費やす時間の割合は減少する。5) プロジェクトにおける自分の課題の理解度が低い者ほど、勉学・授業に費やす時間の割合が大きくなる。6) プロジェクト活動の後期には、プロジェクトの全体的目標を理解している者ほど自分の勉学・授業のために費やす時間が少なくなり、プロジェクト活動に費やす時間が増える。

プロジェクト間の比較

10プロジェクトのうち調査票の提出者が1名以下の3プロジェクト (「D4」「メディア教育コンテンツとTV番組作成」「スポーツ学習支援コンテンツプロジェクト」)を除く7プロジェクトを対象にして、調査票の9つの項目の評定値の平均値を調査時期別、プロジェクト別に算出した (図9から図20)。図中の横軸のアルファベットは、以下に示すようにそれぞれプロジェクト名を意味する。

- A: 「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」
- B: 「エンターテイナー・スイーツ」
- C: 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」
- D: 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」
- E: 「MS-CoLabo」
- F: 「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」
- G: 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」

それぞれ9つの項目の平均値がプロジェクトによって異なるのかどうかについて、調査時期の効果も考慮して検討するために、各項目別に2要因分散分析を行った。

a) プロジェクトの全体的目標・課題についての理

解度 (図9) 全体目標・課題の理解度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 5.23, p < .01$)。 (D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」の全体目標・課題の理解度は (B) 「エンターテイナー・スイーツ」、(C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」、(E) 「MS-CoLabo」よりも高かった。(C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」の全体的目標の理解度は (A) 「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」、(F) 「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」よりも低かった。

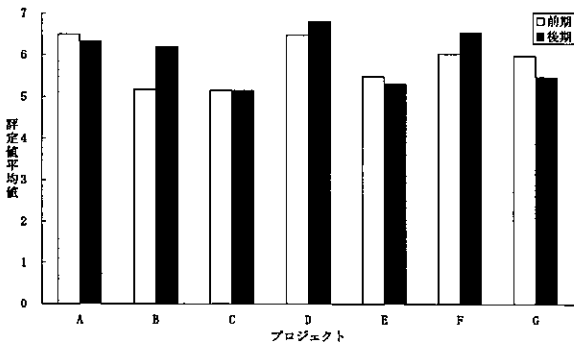


図9 全体目標・課題の理解度の平均値のプロジェクト間比較

b) 自分の課題についての理解度 (図10) 自分の課題についての理解度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 3.82, p < .01$)。 (D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」の自分の課題についての理解度は (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」および (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」よりも高かった。

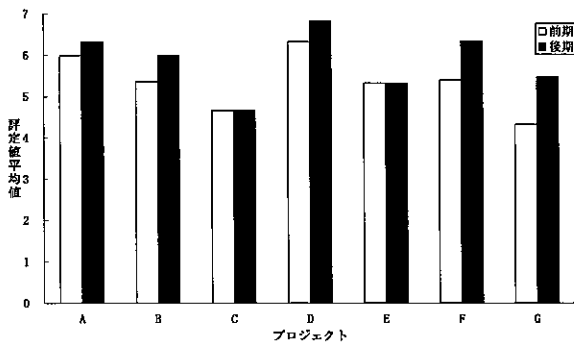


図10 プロジェクトにおける自分の課題の理解度の平均値のプロジェクト間比較

c) プロジェクト活動を通じた人々との交流度 (図11) プロジェクト活動を通じた人々との交流度はプロジェクトによって異なった ($F(6,101) = 4.28, p < .01$)。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」の交流度はその他のすべてのプロジェクトよりも低かった。

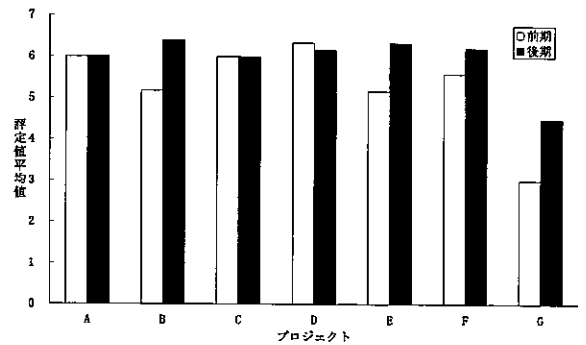


図11 プロジェクト活動を通じた人々との交流度の平均値のプロジェクト間比較

d) プロジェクト活動への貢献度 (図12) プロジェクト活動への貢献度はプロジェクトによって異なった ($F(6,101) = 6.61, p < .01$)。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」の貢献度は (A) 「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」、(B) 「エンターテイナー・スイーツ」、(D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」、(F) 「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」よりも低かった。

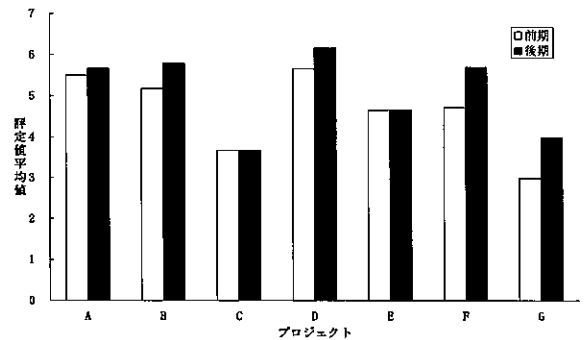


図12 プロジェクト活動への積極的貢献度の平均値のプロジェクト間比較

e) プロジェクト活動への参加度 (図13) プロジェクト活動への参加度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 11.95, p < .01$)。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」の貢献度は、他のすべてのプロジェクトより低かった。

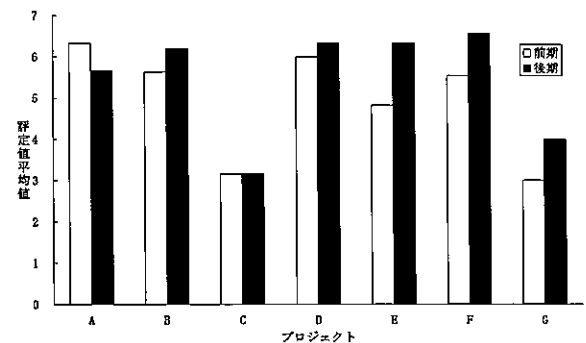


図13 プロジェクト活動への積極的参加度の平均値のプロジェクト間比較

f) 自分の能力や技能が向上した程度 (図14) プロジェクト活動によって自分の能力や技能が向上した程度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 14.41, p < .01$)。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」における自分の能力や技能が向上した程度に関する知覚は他のすべてのプロジェクトより低かった。

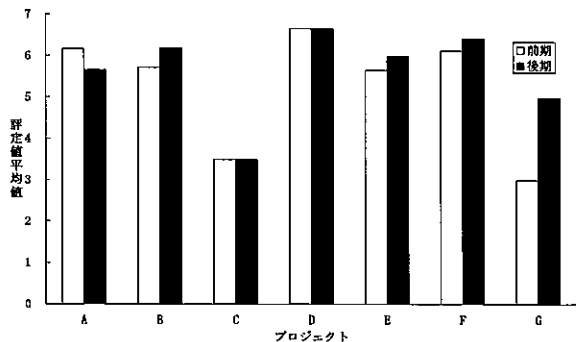


図14 プロジェクト活動によるスキルの上昇度の平均値のプロジェクト間比較

g) 思考・価値観が変化した程度 (図15) プロジェクト活動によって考えや価値観が変化した程度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 8.54, p < .01$)。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」における思考・価値観が変化した程度は他のすべてのプロジェクトより低かった。

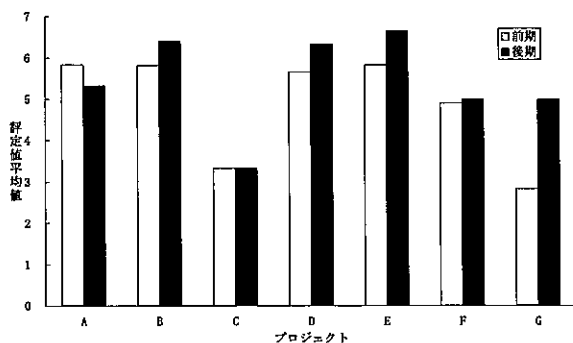


図15 プロジェクト活動による考えや価値観の変化度の平均値のプロジェクト間比較

h) 満足感や充実感の程度 (図16) プロジェクト活動によって満足感や充実感を感じる程度はプロジェクト間で差があった ($F(6,101) = 14.99, p < .01$)。 (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」における満足感や充実感の程度は他のすべてのプロジェクトより低かった。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」における満足感や充実感の程度は (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」および (E) 「MS-CoLabo」を除く他のすべてのプロジェクトより低かった。 (E) 「MS-CoLabo」における満

足感や充実感の程度は (D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」よりも低かった。

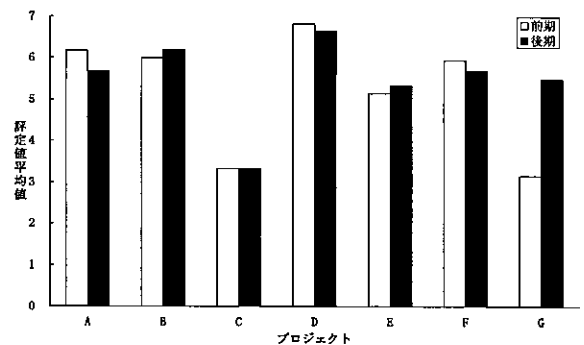


図16 プロジェクト活動による満足感・充実感の平均値のプロジェクト間比較

i) 生活時間配分 (図17から図20) 「プロジェクト活動」に費やした時間の割合 (図17) はプロジェクトによって異なった ($F(6,101) = 6.48, p < .01$)。 「プロジェクト活動」に費やした時間の割合は前期調査時よりも後期の調査時に高かった。 (D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」がプロジェクト活動に費やした時間の割合は (A) 「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」以外のすべてのプロジェクトに比べて高かった。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」がプロジェクト活動に費やした時間の割合は他のすべてのプロジェクトより低かった。

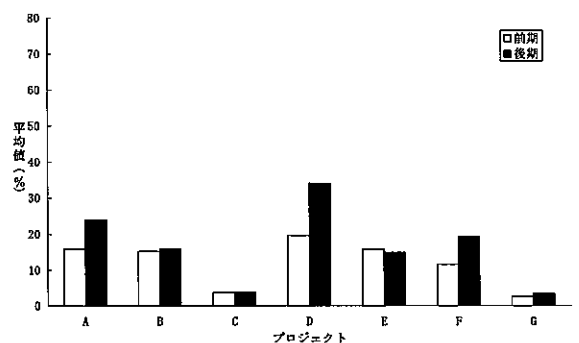


図17 プロジェクト活動に費やした時間の割合の平均値のプロジェクト間比較

「授業・勉強」に費やした時間の割合 (図18) はプロジェクトによって異なった ($F(6,101) = 9.91, p < .01$)。 (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」は (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」以外のすべてのプロジェクトに比べて「授業・勉強」に費やした時間の割合が高かった。 (G) 「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」は (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」と (D) 「こんなん欲しかってんキャンパスツール」以外のすべてのプロジェクトに比べて授業・勉強に費やし

た時間の割合が高かった。

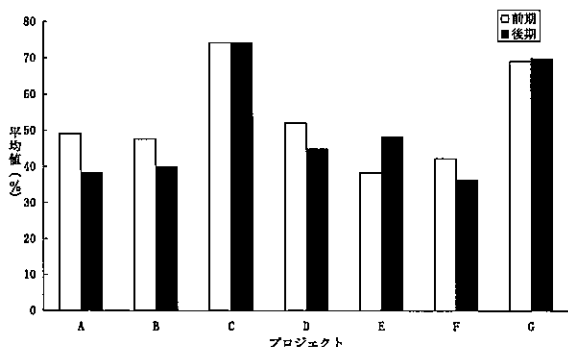


図18 授業・勉強に費やした時間の割合の平均値のプロジェクト間比較

「クラブ・サークル活動等」に費やした時間の割合 (図19) はプロジェクトによって異なった (F (6,101) = 2.36, $p < .05$)。 (E) 「MS-CoLabo」が (C) 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」 「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」よりもクラブ・サークル活動等に費やした時間の割合が高かったことを除き、プロジェクト間に差は認められなかった。

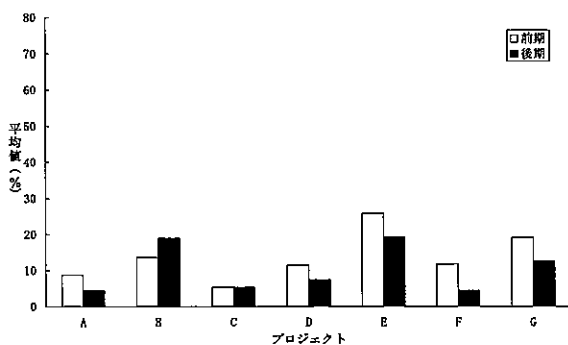


図19 クラブ・サークル活動等に費やした時間の割合の平均値のプロジェクト間比較

「プライベートなことがら」に費やした時間の割合 (図20) はプロジェクトによって異なった (F (6,101) = 8.07, $p < .01$)。 (F) 「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」はその他のすべてのプロジェクトに比べてプライベートなことがらに費やした時間の割合が高かった。

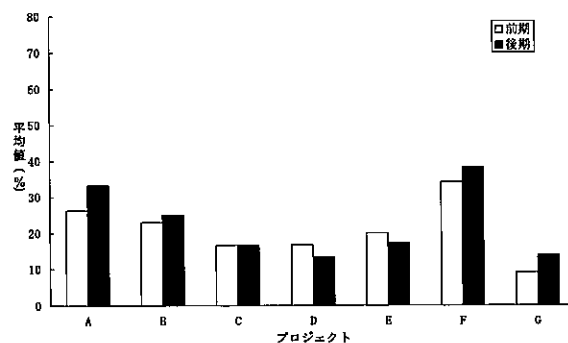


図20 プライベートなことがらに費やした時間の割合の平均値のプロジェクト間比較

受賞プロジェクトとその他のプロジェクトの比較

受賞した4つのプロジェクトとその他の6つのプロジェクトの間で、それぞれプロジェクト活動に費やした時間を除く8つの質問項目の平均値が異なるのかどうかを検討する。

図21は、前期の調査時の8つの項目の平均値を受賞プロジェクトとその他のプロジェクト別に算出したものである。図22は、後期の調査時の8つの項目の平均値を受賞プロジェクトとその他のプロジェクト別に算出したものである。受賞要因と調査時期要因の2つの要因が各質問項目の評定値に及ぼす効果を調べるために2要因分散分析を行った。すべての項目において受賞プロジェクトとその他のプロジェクトの差が認められ、いずれにおいても受賞プロジェクトの平均値はその他のプロジェクトの平均値よりも高かった (全体的目標の理解度 $F(1,101) = 16.39, p < .01$; 自分の課題の理解度 $F(1,101) = 12.20, p < .01$; 社会的交流 $F(1,101) = 5.02, p < .05$; 貢献度 $F(1,101) = 11.90, p < .01$; 参加度 $F(1,101) = 16.39, p < .01$; スキル向上度 $F(1,101) = 35.45, p < .01$; 考え方や価値観の変化 $F(1,101) = 6.51, p < .01$; 満足感や充足感 $F(1,101) = 20.08, p < .01$)。

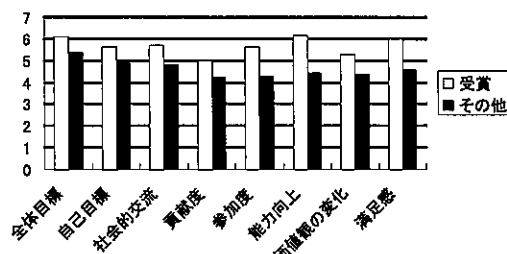


図21 前期調査時の諸変数平均値の受賞プロジェクトとその他のプロジェクトの間での比較

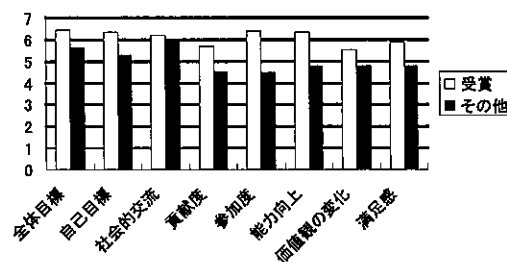


図22 後期調査時の諸変数平均値の受賞プロジェクトとその他のプロジェクトの間での比較

つぎに、前期と後期のそれぞれについて、時間配分に関連した4つの項目の各平均値を受賞プロジェクトとその他のプロジェクト別に算出した。受賞の有無要因と調査時期要因の2つの要因が各質問項目の評定値に及ぼす効果を調べるために分散分析を行った。クラブ活動などに費やした時間の割合以外の3項目で受賞プロジェクトとその他のプロジェクトの差が認められた (プロジェクト活動 $F(1,100) = 26.68, p < .01$; 勉強・授業 $F(1,100) = 24.12, p < .01$; クラブ活動等 $F(1,100) = 24.12, p < .01$)。

(1,100) = .53, n.s.; プライベート F(1,100) = 10.81, $p < .01$ 。受賞プロジェクトはその他のプロジェクトよりもプロジェクト活動に費やす時間が多く、勉強・授業に費やす時間が少ない。

さらに、図23に示したように、プロジェクト活動に費やした時間の割合においてのみ受賞の有無要因と調査時期要因の交互作用が認められた $F(1,101) = 6.09$, $p < .05$ 。受賞プロジェクトがプロジェクト活動に費やした時間の割合は前期調査時よりも後期調査時の方が高くなったが、その他のプロジェクトでは時期による変化は認められなかった。

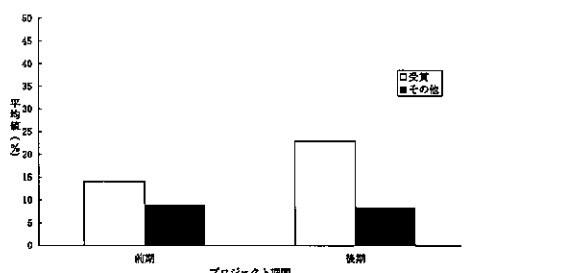


図23 受賞プロジェクトとその他のプロジェクトのプロジェクト活動に費やす時間の割合の平均値

まとめ

プロジェクト活動の全般的効果

2004年度のプロジェクトに参加した学生のうち第1回目の調査票に回答した者は51%、第2回目の調査票に回答した者は30.37%であった。したがって、以上に示してきた調査結果はプロジェクト活動に参加した学生の半数以下の意識や活動を反映しているに過ぎない。この種のプロジェクト活動の教育効果や成果について評価するためには、プロジェクトに参加したすべての学生の協力を得てデータを集積し、解析することが理想である。プロジェクト活動やプロジェクト主義教育が真にポジティブな効果を学生たちにもたらすのかどうかを知るためには、調査への協力を得ることのできなかった半数以上の学生の意識や活動をも捉える必要がある。そのような学生たちの意識や活動を反映するデータを加えることにより、この報告書で示してきた結果や考察が棄却される可能性がある。また、調査に参加した半数の学生から集まったデータも、自己報告形式の質問に対する回答に基づいているので、バイアス（例えば、社会的に望ましい方向に回答を歪める傾向）がかかっている可能性を考慮しておくことも必要である。このような制約があることを前提に、上記の述べてきた調査結果をまとめるとつぎのようになる。

プロジェクト期間を通じて、プロジェクトに参加し

た学生の90%はプロジェクトの全体的な目標や課題を比較的良好に理解しており、80%はプロジェクトにおける自分の課題を比較的良好に理解していた。プロジェクトの前期には68%の学生がプロジェクトに対して自分が比較的良好に貢献していると知覚しており、そのように知覚する学生は後期になると80%に増えていた。プロジェクトの前期には73%の学生がプロジェクトに比較的良好に積極的に参加していたが、後期になると90%に増加した。おそらくそれに関連して、プロジェクト活動に費やす時間は前期よりも後期に増大した。

プロジェクト活動を通じて人々との交流を活発に行ったと回答した学生は前期には80%存在したが、後期になると90%に増大した。プロジェクト活動を通じて自分のスキルが向上したと考える学生はプロジェクト期間を通じて85%以上おり、思考や価値観が変化したと考える学生は70%程度存在した。またプロジェクト活動に参加することによって満足感や充実感を感じると回答した学生は75%以上存在した。しかしながら、プロジェクト活動に取り組むことでスキルが向上したり、思考や価値観が変化したり、満足感や充実感を感じたりする程度は時間が経過しても変化しなかった。以上のことから、プロジェクト活動は多くの学生に概ねポジティブな効果を生じ、時間の経過に伴って学生たちの人的交流を活発化させたと言える。

プロジェクト活動の前期にクラブ・サークル活動、習い事、アルバイトに費やしている時間の割合の大きい者ほどプロジェクト活動を通じた人的交流度、プロジェクト活動への参加度や貢献度の知覚は低くなった。一方、プロジェクト活動の前期にプライベートな時間に費やす時間の割合の大きい者ほどプロジェクト活動を通じた人的交流度、プロジェクト活動への参加度や貢献度の知覚、スキル向上度や満足感の程度が高くなった。だが、それらの傾向はプロジェクト活動期間の後期になると消える。プロジェクト活動の後期には、プロジェクトの全体的な目標を理解している者ほど勉強・授業のために費やす時間が少なく、プロジェクト活動に費やす時間が増える。プロジェクト活動期間を通じてプロジェクト活動に費やす時間が長い者ほど勉強・授業に費やす時間が少ない。またプロジェクト活動に参加することによってスキルが向上したと考える者ほど勉強・授業に費やす時間が少ない。一方、勉強・授業に費やす時間が長い者ほど、プロジェクトにおける自分の課題の理解が浅い。

プロジェクトによって異なるもの

測定したすべての項目についてプロジェクト間の差が認められた。プロジェクトの全体目標・課題の理解度や自分の課題の理解度がもっとも高かったプロジェクトは「こんなん欲しかってんキャンパスツール」であった。プロジェクトを通じた対人交流が少なかった

のは「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」であった。

メンバーがプロジェクト活動に貢献していると思う程度は、「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」、「エンターテイナー・スイーツ」、「こんなん欲しかってんキャンパスツール」、「D.U.R.Pレスキューロボットプロジェクト」で高かった。メンバーがプロジェクト活動に積極的に参加していると思う程度や、プロジェクト活動でスキルが向上したり、考え方や価値観が変わったと思う程度、プロジェクト活動を通じて経験する満足感や充実感は「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」で低かった。

生活の中でプロジェクト活動に費やした時間の割合がもっとも高かったのは、「こんなん欲しかってんキャンパスツール」と「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」であった。生活の中でプロジェクト活動に費やした時間の割合がもっとも低かったのは「学生と地域の連携に基づくコ・エボリューション」と「PACTを利用した応用ソフトウェアの開発」であったが、それら2つのプロジェクトは他のプロジェクトに比べて授業・勉強に費やした時間の割合が高かった。

受賞プロジェクトはその他のプロジェクトと何が違うか？

受賞プロジェクトの参加学生たちは、その他のプロジェクトの参加学生たちに比べて、プロジェクト活動に対する取り組みを含む自己評価が一般的にポジティブであった。例えば、ローム記念館大賞を受賞した「e-learning教材の開発とインフォテーブルの基礎研究」では、学生のプロジェクトに対する貢献意識がきわめて高く、プロジェクト活動への時間的投資が多かった。ローム記念館優秀賞を受賞した「こんなん欲しかってんキャンパスツール」ではプロジェクトの全体目標や課題、プロジェクト活動における自分の課題を学生たちはよく理解しており、プロジェクト活動への時間的投資も多かった。

受賞プロジェクトの学生たちがプロジェクト活動に費やした時間の割合は、前期・後期を通じてその他のプロジェクトの学生たちよりも多かった。また受賞プロジェクトの学生たちは後期になるといっそうプロジェクト活動のために時間を割くようになった（それにともなって正課の授業とそのため学習に割く時間が減っている）。一方、その他のプロジェクトが活動に費やしてきた時間の割合は後期になっても増えなかった。

このように見ると、プロジェクトに参加する学生たちが、生活の中でプロジェクト活動に費やす時間を増やしていくことがプロジェクトを成功させるポイントの一つであると思われる。限られた時間の中でプロジ

ェクト活動に費やす時間を増やすには他の活動を犠牲にする必要がある。期間限定の課題遂行では、その課題に費やす時間を他の課題に費やす時間より増やすことが良い成果を導くというのはきわめて当然のことである。他の課題を犠牲にしてプロジェクト活動に費やす時間を増大させることが実際にできるかどうか成否の分かれ目になると思われる。

最後に、報告書の結果の冒頭で述べたように、調査票提出率はプロジェクトによって著しく異なった。一般的に、受賞したプロジェクトの調査票提出率はその他のプロジェクトの調査票提出率より高い。このような調査票に回答する手間を惜しまない几帳面なメンバーがプロジェクトに多いこともプロジェクトを成功させるポイントの一つかもしれない。

最後に

創造的な優れた成果を生み出すプロジェクト、また真に学生の成長をうながすプロジェクトがどのようなものであるのか、どのようなパーソナリティや能力、目標、欲望、資源をもった学生がプロジェクト集団を形成することが有益なのか、というような基本的問いを含め、様々な疑問がたくさんある。今回の調査では測定する領域が非常に限られた小数の項目だけが使用されたが、今後の研究では個人の認知と情動、対人相互作用過程を多面的に評価することによって、プロジェクト活動あるいはプロジェクト主義教育の効用と方法論の要諦を明らかにしていくことが期待される。

7. まとめー取組の定着と社会貢献の視点からー

7.1 取組のまとめ

本取組では、2年間の事業年度において、大きく4つの柱を設け、取組を進めてきた。

- 1) 総合的な人間力を有する人材の育成、大学カリキュラムへの導入
- 2) プロデュース・テクノロジーの創成
- 3) プロデュース・テクノロジーを活用した新たな人材評価指標の創設
- 4) ローム記念館プロジェクトの発展

以下、各取組についてまとめる。

- 1) 総合的な人間力を有する人材の育成、大学カリキュラムへの導入

現代社会において求められている新たな能力である、総合的な人間力を有する人材育成のために、プロジェクト型科目設置とその効果的な教育手法として「プロデュース・テクノロジー」概念を大学カリキュラムの中へ導入する提案を行った。

プロジェクト型科目では、大学カリキュラムとして広く社会からテーマと講師を募り、実践的なプロジェクトを推進することにより、「プロデュース能力」を有する人材の育成をめざす。このような構想に基づき、2006年度から「プロジェクト科目」を設置することで、大学カリキュラムへの導入を実現することができた。

また、このような実践型、参加型のプロジェクト科目を設置し、効果的な教育を行うには、学生に対する基礎知識の習得とモチベーションアップのための学習機会が必要となる。

このような目的実現のため、本取組では、「プロデュース学概論」を学際科目として設置し、プロジェクト活動とはいかなるものか、ゼロから発想し、構想を立て、実現、社会化する「プロデュース」という行為がどのような要素で成り立っているのかを講義形式で実施することにした。プロデュース能力育成のための体系的な講義とあわせて、本取組で提案した4分野（ビジネス、サイエンス、ソーシャル、エンターテインメント）から第一線で活躍する「プロデューサー」を講師に招くなど実践的な授業とする。

以上のような「プロジェクト型教育」と「プロデュース」に関する調査のため、アメリカ、イギリス、フランスの研究機関、大学等への訪問調査を実施した。特にアメリカでは、プロデューサーの養成プログラムをはじめ実践的なプロジェクト型教育カリキュラムについて調査することができ

た。また、先行してプロジェクト型教育を実践している国内の諸大学の訪問調査を実施し、さまざまなプロジェクト型教育の実態を調査することができた。

- 2) プロデュース・テクノロジーの創成

本取組では、「プロデュース・テクノロジー」の創成により、次世代を担う人材育成の手法を提案した。ここでは「プロデュース」という概念を、社会のあらゆる分野で行われている行為であるととらえ、ビジネス、ソーシャル、サイエンス、エンターテインメントの4分野から、プロデュース能力の普遍的要素の抽出を行った。また、抽出された普遍的要素の体系化により、再生産、評価が可能と考え、「テクノロジー」として教育プログラムに導入することを試みた。

本取組では、プロデュースを大きく2つに大別できるという仮説に立ち、それぞれの視点から体系化を試みた。その行為主体の内的創造性による部分を「セルフ・プロデュース」、その行為主体の他者やさまざまな事象に対する外的創造性による部分を「アクティブ・プロデュース」と位置付け、それぞれの視点からの体系化と理論構築を行った。また、体系化の手法として、上記の4分野から、プロデュース能力の視点から第一線で活躍する「プロデューサー」を多数選定し、インタビューを実施した。これらの広い分野からのインタビューの中から、プロデュース能力に関わる普遍的要素の抽出作業を行い、体系化をはかるための有効な手法とすることができた。また、これらのデータは、プロデュース・テクノロジーの理論構築の素材、教育プログラムにおける効果的なケーススタディ事例として重要なものと位置づけている。

本取組では、プロデュース・テクノロジーに基づく教育プログラムは、時間的な制約もあり確立するまでにはいたらなかったが、次年度以降、継続した研究を進め、大学教育および社会において広く活用できる教育手法として完成させたい。

- 3) プロデュース・テクノロジーを活用した新たな人材評価指標の創設

現代社会においては、総合的な視野から現実を正しく理解し、仕事として組み上げていく力が求められている。本取組で創成した「プロデュース・テクノロジー」は、プロデュースという行為を形式知化し、プロデュース能力育成の基盤を与える手法として、教育プログラムへの導入が可能となる。

ここでは、プロデュース・テクノロジーの概念、体系化を基盤にした新たな人材評価指標の提案と、その具体的な能力評価手段として「プロデュース・テクノロジー検定」の構想の創設を試みた。

本取組では、新たな人材評価指標として、プロデュース・テクノロジー概念の中で、従来、暗黙知とされていた「情動、勇気・情熱」、「知性、工夫・教養」、「精神、大志・良心」を可能な限り、形式知化することにより、客観的な評価ができると考えた。また、アクティブ・プロデュースを中心とする「ゼロから発想し、構想を立て、実現、社会化する」という一連のプロセスには、従来、PMやMBAで提案されてきた評価指標も含まれたものの創設を試みた。ただ、新たな人材評価指標の基盤となるプロデュース・テクノロジー概念の体系化と理論構築が未完成であるため、具体的な人材評価指標の提案までにいたることができなかった。次年度以降、継続した研究を進め、完成をめざす。

プロデュース・テクノロジーに基づき、プロデュース能力のアセスメントとして「プロデュース・テクノロジー検定」の創設を試みた。また、検定制度の創設にあたっては、類似の検定制度等の調査を広く行い、実現性の高い制度構築をめざした。

調査の結果からは、このような能力評価を目的とした検定制度は極めて少なく、また、試験化が困難な要素が多いことがわかった。しかしながら、プロデュース・テクノロジーの創成の中で、形式知化が可能な普遍的要素の抽出ができたことにより、それを活用した能力評価試験、検定は可能であると確信できた。

プロデュース能力の評価という知識ベースの試験ではないため、プロセスを重視した試験制度を想定した。ただし、プロデュース能力に関する基礎知識部分などは、ペーパー試験、e-Learningによる試験なども効果的と思われる。セミナー受講+試験型など、いろいろなパターンの組合せが考えられる。

本取組では、現時点の研究段階において考える「プロデュース・テクノロジー検定」構想の提案を行った。次年度以降、さらに継続した研究、開発を行い、実質的な検定制度の完成をめざす。

4) ローム記念館プロジェクトの発展

本取組の基盤である「同志社ローム記念館プロジェクト」について、その理念、目的の再確認、現状の問題点、課題の分析と検証等を行い、さらなる発展をめざした。

同志社ローム記念館の理念・目的は、次世代の高度情報化社会の中核を担う人材の育成にある。この目的を達成するために、ローム記念館ではオンキャンパスの産学連携による「プロジェクト主義」教育を推進し、そのプロセスの中で行われるさまざまな実践教育によって、学生、生徒の「総合的人間力=プロデュース能力」の育成をはかることをめざす。

特に、今回の取組の中では、プロジェクト型科目の検討、プロデュース・テクノロジー創成のために、先行して開始している同志社ローム記念館プロジェクトの現状と課題を分析、検証することで、その理論構築、体系化にあたっての実証的な論拠とすることができた。

ローム記念館プロジェクトの現状と課題については、2004年度・2005年度プロジェクト参加学生に対するアンケート調査と結果の分析が、また、2004年度プロジェクト参加企業、学生に対するヒアリング調査と結果の分析が極めて効果的なものとなった。学生アンケート調査結果からは、プロジェクト組織とそこに参加する学生の目的、行動、資源、チームワーク、ネットワーク、情報、スキルの共有などの相互関連について、また、産学協同プロジェクトを通じた成長や変化について実証的なデータに基づき明らかにすることができた。

2004年度プロジェクトに参加した企業、学生へのヒアリング調査結果からは、参加企業の目的、ニーズ、プロジェクト活動の課題、問題点の明確化など実証的なデータを得ることができた。

さらに、これらのアンケート調査およびヒアリング調査の分析、検証の結果をローム記念館プロジェクト運営にフィードバックすることにより、今後のプロジェクト活動に効果的な改善策を講ずることが可能となった。

7.2 取組の定着化 -社会貢献の視点から-

本取組は本年度で事業期間を終えるが、次年度以降も本取組の定着化をはかる。

「プロデュース・テクノロジー」という新たな人材育成手法の創成や、「プロデュース・テクノロジー」を活用した検定制度の創設など、より広く社会との連携をはかりながら取組を進めていくため、特定非営利活動法人(NPO法人)「プロデュース・テクノロジー開発センター」を設立した。本法人は、「プロデュース・テクノロジー」に関する研究、開発と各種事業の推進を通じて、地域社会と経済の発展、新規雇用の創出等、社会全体の活性化をはかることを目的としている。また、NPO法

人の中には、「プロデュース能力研究会」を設置し、さまざまな分野からの知見をもとにさらに研究を進めていく。

本法人の定款に定められた事業は、次のとおりである。

1. プロデュース・テクノロジー能力修得のための教育プログラム開発事業
2. プロデュース・テクノロジーを活かした人材評価に関するコンサルタント
3. プロデュース・テクノロジーを活かした産学公連携に関するコーディネートおよびコーディネーター育成支援
4. その他この法人の目的を達成するために必要な事業

NPO法人プロデュース・テクノロジー開発センターは、以上のようなプロデュース能力、プロデュース・テクノロジーに関する研究、開発とプロデュース・テクノロジー概念の普及のための啓蒙者やテキスト作成と出版、プロデュース能力育成プログラムに関する講演、セミナーの実施、企業・団体における研修支援、コーディネーターなどの人材育成教育など多彩な活動を行う。特に、本取組の大きな目標である「プロデュース・テクノロジー検定制度」の創設を行い、その事業運営母体となる。

また、次年度以降、大学内においても、研究センターを設置し、教育プログラムの研究を重ねていく予定である。このような本学の取組成果と今後の活動については、大学ホームページ、現代GPホームページ、ならびにNPO法人ホームページで積極的に公開していく。

本学の目指す、プロジェクト主義教育の充実および「プロデュース・テクノロジー」という新たな教育手法の創成にあたり、文部科学省の現代的教育ニーズ取組支援プログラムとしての採択がかない、大学改革推進等補助金を活用して取組を進めることができたことにより、大きな進展を遂げることができた。このことをきっかけとし、この取組を更に発展させ、大学教育の充実をはかると同時に、NPO法人の事業展開により大学としての社会貢献を実現していきたい。